#14 JULIO 1995 COMIQUEANDO
AÑO 2 $6
YWING
TODO SOBRE ASTROBOY
JUDGE DREDD
CAZADOR
Y UN COMIC DE CYBERSIX
LLEGA BATMAN FOREVER

PORQUE VOS LO PEDISTE!

1er CONCURSO COMIQUEANDO DE HISTORIETA E ILUSTRACION!!

COMIQUEANDO TE DESAFIA A CONVERTIRTE EN UN PROFESIONAL DE LA HISTORIETA. SE UN MIEMBRO MAS DE NUESTRO STAFF. LEE CON ATENCION LAS BASES Y PONETE YA A CREAR TU OBRA MAESTRA.

BASES DEL CONCURSO:

1) Podrán participar aquellos lectores de Comiqueando que no acrediten publicaciones profesionales anteriores a la fecha del concurso. Podrán participar trabajos firmados con seudónimo pero deberá constar el verdadero nombre de el/los participante/s.
2) Se podrá participar en dos categorías: Ilustración e Historieta.
3) Las Ilustraciones podrán presentarse en cualquier tamaño. Las Historietas deberán respetar el formato de Comiqueando (16 x 25 cms. o ampliaciones proporcionales) y no podrán exceder las 6 (seis) páginas.
4) En ambos casos se permitirá el empleo de cualquier técnica, pero las Ilustraciones deberán ser a color y las Historietas en blanco y negro.
5) No hay restricciones temáticas pero quedarán fuera de concurso las Ilustraciones o Historietas que presenten órganos genitales y/o penetraciones. (Tetas y culos SI, pitos y chuchas NO). Las Ilustraciones pueden incluir personajes previamente creados por otros artistas; las historietas NO.
6) La recepción de trabajos cierra el 22 de Octubre de 1995.
7) El Jurado eligirá un Primer Premio en el rubro Ilustración y uno en el rubro Historieta. El Jurado estará integrado por miembros del staff de Comiqueando y prestigiosos artistas del ámbito nacional.
8) Los Ganadores de ambos Primeros Premios verán sus trabajos publicados en el último número de Comiqueando del '95 y recibirán el pago correspondiente después de la publicación.
9) Esta terminantemente prohibido enviar originales de los trabajos. Sólo se aceptarán fotocopias. (Atenti: de buena calidad y a color en el caso de las Ilustraciones).
10) Los trabajos deberán incluir los datos completos (Nombre, Dirección y Teléfono) de el/los participante/s y remitirse personalmente o por correo a Av. Forest 536 8p. of.43, CP 1427, Capital.
11) Cada participante o equipo de participantes podrá mandar la cantidad de trabajos que desee, pero en ningún caso serán devueltos.
12) El dictamen del Jurado será inapelable y el envío de material presupone la total aceptación de este reglamento.

EN EL SALON DE LA JUSTICIA...

Editorial de Andrés Accorsi

Dicen que viajando se fortalece el corazón...y algo de cierto debe haber en eso. Por eso, este número de Comiqueando viene a ser un sandwich entre dos viajes.

Primero, nuestra presentación en Bahía Blanca, en el marco de las jornadas de festejo del Centenario de la Historieta, organizadas por el Complejo Cultural de la Calle. No les puedo explicar lo bien que la pasamos y la excelente onda que se creó con los muchísimos chicos y chicas que asistieron a nuestro Taller de Historia del Comic. Una vez más, mil gracias a ellos y a la gente del Complejo Cultural, que nos trató como si realmente tuviéramos chapa. Esto fue entre el 22 y el 24 de Junio, es decir que nos fuimos el 21 a la noche, apenas un día después de la aparición del N.13.

Y el mismo día que sale este número (el 18 de Julio, de no mediar imponderables), sale también un avión con destino a Estados Unidos, llevándose a Diego, a Rafa de la Iglesia y un extenso etcétera que incluye a varios dibujantes argentos de primera línea. Y allí estará nuestro Jefe de Redacción, codeándose con las estrellas que poblarán, a partir del 24 de Julio, la 26 San Diego Comic Con.

Buenas noticias: Pronto tendremos muchísimas primicias y reportajes a los autores de comics más grossos que se puedan imaginar. Malas noticias: Como producir un número de Comiqueando es una tarea demasiado ardua para una sóla persona (especialmente para alguien de mi categórica ineptitud), en Agosto no va a salir la revista. ¿Cómo?

Lo que oyeron. En lugar de salir a mediados de Agosto (que sería lo normal), Comiqueando N.15 va a estar a la venta recién los primeros días de Septiembre (el Miércoles 6, si me apuran). Que me disculpen los que necesitan una dosis mensual de esta batata, pero esta vez van a tener que aguantar un par de semanitas más.

Y como suele suceder cada vez que logramos parar el ritmo frenético que nos impone la producción de una revista mensual, lo más probable es que nos sentemos a reflexionar y a tirar ideas, de modo tal que, cuando volvamos, tengamos para ofrecerles un producto todavía mejor. No quiero cebarlos con promesas, pero alguna sorpresita les vamos a dar.

Mientras tanto, supongo que todos estarán esperando novedades acerca del ansiado regreso de los comics de DC a los kioscos argentinos. Bueno, yo también. Hay varios proyectos en marcha y ni bien sepamos cuales se concretan, lo vamos a publicar. Si quieren hacer fuerza para que DC vuelva a la Argentina, tienen en sus manos una forma de ayudarnos: No comprar las ediciones que vienen de España y -sobre todo- de México. El país de Luis Miguel y el Chavo del Ocho nos anda queriendo mandar una verdadera catarata de sus espantosas ediciones y la única forma de que no logren copar nuestro mercado es fracasando. Para eso, es nesario que los comiqueros les den la espalda. En el caso puntual de la adaptación de Batman Forever (que podría ser la punta de lanza de la invasión), el que no la compra no se pierde nada, porque es francamente penosa. En fin, aunque no me lo crean, este asunto está en manos de ustedes.

Cambiando de tema, tengo que felicitar a Lucas Varela, uno de los talentosos miembros del equipo de La Señal, ya que su obra, Casa de Muñecas, ganó el premio a la Mejor Historieta Integral en el concurso de historieta erótica que organizó la editorial Record. Los que estábamos acostumbrados a las proezas de Luquitas en el campo del diseño gráfico nos hemos llevado una gratísima sorpresa; además, claro está, de haber podido presenciar en primera fila el nacimiento de una nueva estrella en el firmamento comiquero de este país. Grande, Lucas! Y ponete a scannear esos dibujos que si no, vamos a entrar en imprenta el Día del Arquero...

Y como este es el número de los viajes, no puedo menos que dedicárselo a todos aquellos que recorren decenas de kilómetros, padecen eternos y espeluznantes viajes en trenes y bondis o pedalean sus bicis hasta arruinar las zapatillas para llegar -finalmente- al kiosco o la comiquería donde los espera Comiqueando. Modestísima recompensa para tan inclemente travesía, acá está este número. Los invito a recorrerlo y los espero en Septiembre, en el Salón de la Justicia...

INDICE

SECCIONES

3 **EN EL SALON DE LA JUSTICIA.**
Editorial de Andrés Accorsi.

6 **COMIC CLIPS.**
Toda la información, Ojo al Piojo, Humberto Pollo y la indispensable Agenda Argenta.

11 **HISTORIETIPOS.**
Gustavo Sala desmenuza a otro típico personaje de este extraño mundo del comic.

17 **EL COMIC DE NUNCA ACABAR.**
Hoy: Miguel Rep

18 **LOS RESCATADORES.**
Si creías que los superhéroes argentinos empiezan con Sónoman, los Rescatadores te dan para que tengas!

28 **CEBAMIENTO INFINITO.**
Mr.Master nos sumerge en el apasionante juego de rol DC Heroes en un especial memorable.

30 **PANTALLAZOS.**
Los personajes del comic se expanden por doquier y Fernando García nos ayuda a seguirlos por todos los medios.

32 **LA VERDULERIA.**
La perversa y despiada sección del Dr.Mule sigue sumando víctimas. Que pase el que sigue.

37 **CYBERSIX.**
Segunda parte de la fabulosa saga de Big Bang!

50 **MESA REDONDA.**
Otras nueve publicaciones pasan bajo la lupa crítica de nueve miembros del staff.

54 **TODA LA CHAPA.**
El Dr.Sax nos cuenta por qué se ceba con Sin City.

58 **CORREO.**
Cartas y dibujos de los lectores en la sección donde ustedes son los protagonistas.

63 **ANARKOMIX.**
Y se termina la revista en medio de una caótica sucesión de notas, datos, rankings y el final del Curso de Tute.

Comiqueando es una publicación mensual de Comiqueando Press.
Envíos a: Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Buenos Aires, Argentina.

Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores.

Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: en Trámite. Comiqueando es marca registrada (N de Título 1.317.726). Impresa en los Talleres Gráficos Acme. Distribuye en Capital: Trapacs, Balcarce 458, 1 piso. Y como dijo Mr.Horse, "Las cucarachas entran pero no salen". JULIO de 1995.

NOTAS

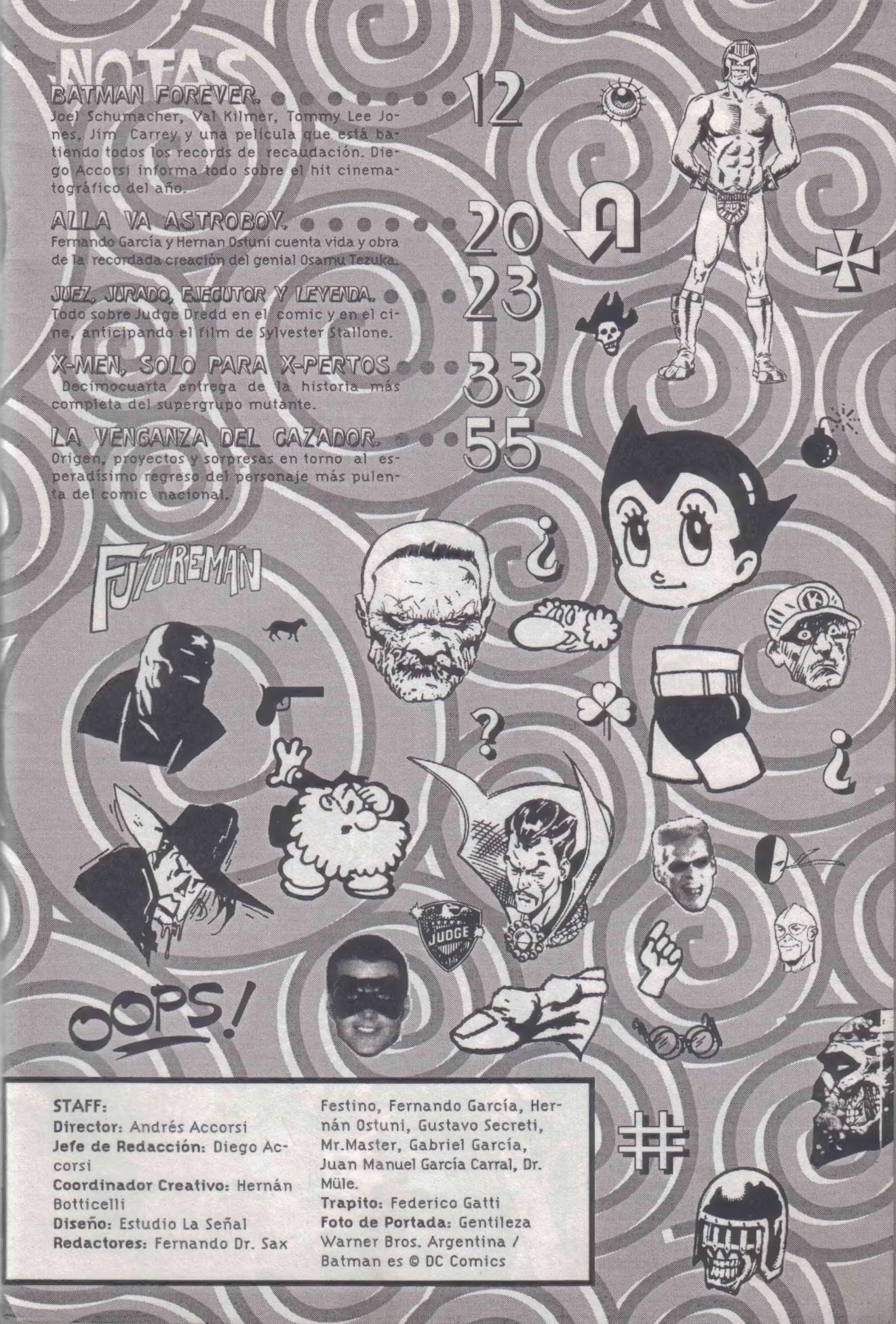
BATMAN FOREVER. 12
Joel Schumacher, Val Kilmer, Tommy Lee Jones, Jim Carrey y una película que está batiendo todos los records de recaudación. Diego Accorsi informa todo sobre el hit cinematográfico del año.

ALLA VA ASTROBOY. 20
Fernando García y Hernan Ostuni cuenta vida y obra de la recordada creación del genial Osamu Tezuka.

JUEZ, JURADO, EJECUTOR Y LEYENDA. . . . 23
Todo sobre Judge Dredd en el comic y en el cine, anticipando el film de Sylvester Stallone.

X-MEN, SOLO PARA X-PERTOS . . . 33
Decimocuarta entrega de la historia más completa del supergrupo mutante.

LA VENGANZA DEL CAZADOR. . . . 55
Origen, proyectos y sorpresas en torno al esperadísimo regreso del personaje más pulenta del comic nacional.



STAFF:
Director: Andrés Accorsi
Jefe de Redacción: Diego Accorsi
Coordinador Creativo: Hernán Botticelli
Diseño: Estudio La Señal
Redactores: Fernando Dr. Sax Festino, Fernando García, Hernán Ostuni, Gustavo Secreti, Mr.Master, Gabriel García, Juan Manuel García Carral, Dr. Müle.
Trapito: Federico Gatti
Foto de Portada: Gentileza Warner Bros. Argentina / Batman es © DC Comics

COMIC CLIPS

POR UNA CABEZA

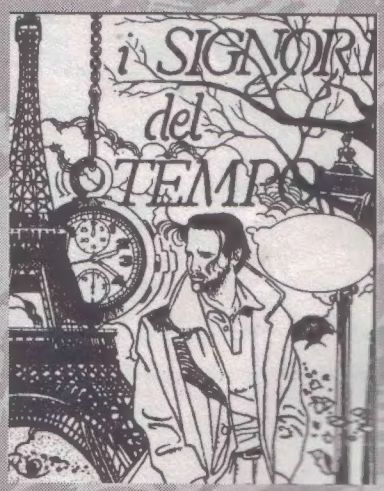
Parece mentira, pero la antología Dark Horse Presents llega a su número 100. Y para festejarlo, se despachan con una miniserie semanal de cinco entregas (el N.0 se regala con la Hero Illustrated N.26) que albergará, entre otras cosas, 14 páginas de Concrete por Paul Chadwick; el origen de Hellboy por Mike Mignola; la presentación del cazador de dinosaurios Lance Blastoff, nueva creación de Frank Miller; el debut de Mimi Rodin, por Dave Stevens; el Alec de Eddie Campbell; Martha Washington por Miller y Gibbons; Monkeyman & O'Brien por Arthur Adams; Milk & Cheese por Evan Dorkin y diversas colaboraciones de Jeff Smith, Mario Hernández, Harvey Pekar, Roberta Gregory y Paul Pope. La entrada es gratis (es un decir) y la ropa estrictamente informal.
(F.G.)

MARVEL AL FILO

Marvel Edge es la sub-línea editorial que agrupa a los héroes marvelianos más dark y más "pesados" como Ghost Rider, Daredevil, Dr.Strange y Hulk. Estas estrellas, junto a Nick Fury, Punisher y Doc Samson protagonizan un crossover llamado Over the Edge que, siguiendo con la tradición impuesta por los X-Men, se inicia y termina con dos book-ends: el Alpha y el Omega. Para el final de la saga, Marvel promete la muerte de un querido personaje de larga tradición.
Y si nombramos a Daredevil, no podemos menos que informarles que hay serias tratativas con la DC para producir el esperado team-up entre el abogado ciego de New York y el sombrío detective de Gotham. Dan Chichester y Scott McDaniel se mueren de ganas de escribir y dibujar la historia. Por ahí, antes de fin de año...¿Quién sabe? (Mr.M.)

UN HIGHLANDER ITALIANO

O por lo menos, se parece. Max Living es un nuevo viajero del tiempo nacido en los EEUU, con sede en París y publicado en Italia. El héroe con cara de Christopher Lambert es una creación de Domenico Denaro y un amplio staff de colaboradores y protagoniza mes por medio una novela gráfica de 100 páginas en el consagrado formato de Tex, Dylan Dog y Cybersix. La serie (donde además de las típicas paradojas del tiempo tienen prominencia el esoterismo, la mística y las referencias a las obras de narradores como Farmer, Silverberg y Vonnegut) se inició a fines del año pasado en la editorial L'Arca Perduta y, según parece, tiene cuerda para rato. Long Live Max Living!
(A.A.)



TARDE PERO SEGURO

Así nos llegan los premios del pasado Salón de Angouleme, cuyos galardonados con el precia-

© Vuillemin

do Alph-Art son: Philippe Vuillemin (Gran Premio de la Ciudad de Angouleme); Le Cahier Bleu, de André Juillard (Mejor Album Francés); Jonas Fink, de Vittorio Giardino (Mejor Album Extranjero); Le Lievre de Mars II, de Parras y Cothias (Mejor Guión); La Vache II: A Mort L'Homme Vive L'Ozone, de DeMoor y Desberg (Mejor Obra Humorística); Horologiom I: L'Homme Sans Clef, de Fabrice Lebeault (Premio Coup de Coeur); y Peter Pan III: Tempete, de Regis Loisel (Premio del Público). Además, hacemos llegar nuestras felicitaciones a Carlos Trillo y Carlos Meglia por la nominación de Cybersix I como Mejor Album Extranjero (junto a Marvels y Sin City), premio que quedó finalmente en poder del italiano Giardino. Aguanten, maestros!

(F.G.)

FUTURO EXTREMO

Extreme, el sello de Image que más rápido se mueve a la hora de seguir tendencias exitosas, se lanza ahora a una movida mezcla de Marvel 2099 y The Age of Apocalypse. La nueva línea, llamada Extreme 3000, se inicia con cuatro series muy relacionadas entre sí, ambientadas en dicho año: Youngblood, New Men, Prophet y Supreme tendrán sus nuevas versiones con el 3000 atras del título y muchísimas diferencias (según dicen, sorprendentes) respecto de las aburridísimas series homónimas ambientadas en el presente del Universo Image. El estudio de Rob Liefeld planea contratar a grandes autores para llevar adelante esta línea, que se presenta con una saga titulada Contact en Team Youngblood N.20. ¿En qué terminará este nuevo y avechuchesco intento? El futuro tiene la respuesta.

(A.A.)

ESTAMPILLAS COMIQUERAS

Para celebrar el Mes Nacional del Filatelista, la oficina de correos de los EEUU lanzará al mercado el próximo 1 de Octubre las Comic Strip Classic Stamps, plancha de veinte estampillas conmemorativas de las clásicas historietas sindicadas en los diarios. The Yellow Kid, Katzenjammer Kids, Little Nemo in Slumberland, Bringing Up Father, Krazy Kat, Little Orphan Annie, Popeye, Blondie, Dick Tracy, Li'l Abner, Flash Gordon, Prince Valiant, Terry & the Pirates, Toonerville Folks, Gasoline Alley, Barney Google, Nancy, Alley Oop y las demenciales invenciones de Rube Goldberg son las obras escogidas por el investigador Richard Marschall, cuyo libro American Comic Strip Classic se venderá junto con las estampillas. Todo muy lindo, pero conste que acá lo hicimos primero.

(F.G.)

© Percy Crosby

OJO AL PIOJO

•**ALIENS**, los multimediáticos bichos espaciales, protagonizarán una saga en Dark Horse Presents Ns. 101 y 102, con las firmas de Ron Marz (guión) y Bernie Wrightson (dibujo).

•**ASTRO CITY** es una nueva serie de Image muy al estilo Marvels, dibujada por Brent Anderson y escrita por el talentoso Kurt Busiek, el guionista que más títulos está produciendo para esta editorial.

•**BAREFOOT GEN**, la influyente saga de Keiji Nakazawa, vuelve a la primera plana al cumplirse 50 años del ataque con bombas atómicas contra Japón. Streamline reedita tanto el primer comic como el largometraje producido en 1983 por el propio Nakazawa.

•**BATMAN ADVENTURES** termina en su N.36. Pero a no ponerse tristes, que será inmediatamente reemplazada por The Batman & Robin Adventures, con guiones de Paul Dini y dibujos de Ty Templeton.

•**BLOODWULF** va a intentar demostrar que es algo más que un absurdo clon de Lobo enfrentándose con Supreme en un especial con guión de Keith Giffen y Robert Loren Fleming y dibujos de Jeff Johnson.

•**CEREBUS** vuelve a encarnar al Espíritu de la Independencia, esta vez en el segundo especial co-protagonizado por Shi y Cyblade. El especial cuenta, además, con colaboraciones de Joe Quesada, Evan Dorkin, Steve Bissette y Jeff Smith, entre otros.

•**CYBERSIX** volvió con una nueva y espectacular novela gráfica de 100 páginas. Además, Meridiana promete para muy pronto el álbum que recopila los tres números de la mini-serie a todo color.

•**LA HORMIGA ATOMICA** y el Inspector Ardilla comparten su primer team-up en el N.1 de Hanna-Barbera Presents, un nuevo título de antología editado por Archie Comics.

•**I-BOTS**, una de las ideas desarrolladas por Isaac Asimov para Tekno Comix está por debutar en una serie escrita por Steven Grant y enriquecida por el aporte de Howard Chaykin y los dibujos de George Pérez. Todo un lujo.

•**IRON MAN** parece dispuesto a seguir los pasos de Hal Jordan. El N.320 de su revista reposiciona al Vengador Dorado como un nuevo y poderoso villano y traerá serias consecuencias a todo el Universo Marvel.

•**MAN-BAT** protagoniza su esperadísimo Elseworlds, una serie de tres libros prestige escrita por Jamie Delano y magistralmente ilustrada por John Bolton. Ah! También aparece Batman.

•**NEW GODS** es un nuevo intento de la DC por revitalizar a los gloriosos personajes creados por Jack Kirby en los '70. La nueva serie contará con guiones de Tom Peyer y Rachel Pollack y dibujos de Luke Ross.

•**NEW TITANS** avanza hacia su último número, que será el 130. Después de eso, la DC planea relanzar la serie con un nuevo equipo creativo del que no formará parte el veterano escriba Marv Wolfman.

•**OKTANE**, la nueva serie futurista que propone Dark Horse, parece realmente interesante. Escribe Gerard Jones y dibuja el ascendente Gene Ha. Habrá que ver qué onda.

•**SAVAGE DRAGON** vuelve a encontrarse con las Tortugas Ninja en el N.22 de su propia serie y en un especial producido por la editorial Mirage, donde se publica la primera parte del crossover.

•**SHADOW CABINET** llega a su fin después del Long Hot Summer, pero varios de sus miembros se unirán a otras estrellas del Universo Milestone en un nuevo título llamado simplemente Heroes.

•**THOR** estrena nuevo look y nuevo equipo creativo a partir de su N.491. Ahora el Dios del Trueno estará a cargo de Warren (Druid) Ellis y Mike (Wonder Woman) Deodato Jr. ¿Qué talco?

•**WHAT IF?** plantea en su N.78 esta pregunta: ¿Y si los Nuevos 4 Fantásticos continuaran juntos?. Nunca se hubieran separado, parece ser la respuesta que brindan el guionista Chuck Dixon y nuestro Quique Alcatena. Y de yapa, Simon Bisley pone la tapa con Ghost Rider, Wolverine, Hulk y Spider-Man.

AGENDA ARGENTA

¿QUE LEEMOS?

VOLVIO CATZOLE

Los excelentes artistas de esta Catzole N.5 nos acercan ocho potentes, profesionales y parejas historietas, cuatro impresionantes ilustraciones y una divertida tira cómica. Es importante resaltar la calidad gráfica y el parejo nivel de las historias, teniendo en cuenta la variedad de estilos y temáticas desarrolladas en este numero. Además, los guiones son originales y sólidos, uniendo gratamente experimentación, poesía y claridad en todas las historietas. Esta joyita, por un pesito con cincuenta, es un regalo. Disfrútenlo.
(H.B.)

PALABRAS MAGICAS

Oscar de Majo, coleccionista y estudioso del comic, produjo un monumental trabajo de investigación acerca de Zatanna, la famosa maga del Universo DC. Son 130 páginas llenas de datos e ilustraciones, imprescindibles para cualquier cebado de la DC. Si querés conseguir un ejemplar, pedilo llamando al 644-0614. No te lo pierdas.
(A.A.)

CRUMB EN ARGENTINA

Robert Crumb vuelve a nuestros kioscos en Agosto, en Zap Comix, una nueva colección de álbumes de 48 páginas que recopilan la obra del Rey del Comic Underground. Zap presentará únicamente material inédito en español, es decir, historietas no aparecidas ni en Fierro, ni en Puertitas ni en El Víbora. Esta es tu oportunidad de disfrutar con Mr.Natural, Fritz the Cat y... Keep on Truckin'!
(Mr.M.)

© Salvador Sanz

¿DONDE VAMOS?

MAS RECOLETA

Diego Bianchi, talentosísimo dibujante, ilustrador y co-director del Lápiz Japonés, expone sus obras entre el 13 y el 30 de Julio en el Espacio Historieta del Centro Cultural Recoleta. Imprescindible. Durante Agosto dicho espacio será la sede de una muestra de maquetas de Forchino, un asombroso artista argentino que vive en París. Esta muestra forma parte de una exposición mayor, que abarcará todo el CCR, denominada AEIUO. Allí estaremos.
(Mr.M.)

FUIMOS A BAHIA

Y sí, Bahía Blanca fue una fiesta. Las Jornadas Nacionales de Homenaje al Centenario de la Historeta que organizó el Complejo Cultural de la Calle fueron una verdadera masa. Además de nuestra olvidable performance,

Humberto Pollo

por Dani the 0

Juan Sasturain y Francisco Solano López descollaron con su taller, la muestra de Solano fue magistral y la de Carlos Nine y Hermenegildo Sábat (en el Museo de Arte Contemporáneo) merece pasar a la historia. Realmente fue un honor haber estado ahí.
(A.A.)

© Solano López

MUESTRA EN LA PLATA

Tarde pero seguro nos llega por medio de nuestros corresponsales la noticia de que entre el 16 de Junio y el 2 de Julio se realizó una muestra de historieta y humor gráfico llamada Hojas Secas. La sede fue el centro cultural Pasaje Dardo Rocha, de la ciudad de La Plata, cuyas paredes fueron decoradas con trabajos de Alberto Breccia, Nine, Solano López, Caloi, Sendra, Garaycochea, Fontanarrosa, los chicos del Lápiz Japones y muchos más. Lástima no habernos enterado antes, no?
(Mr.M.)

ESPACIO JAPONES

Desde el 2 de Junio nuestra querida ciudad cuenta con un nuevo espacio para exposiciones, La Comuna del Lápiz Japonés, ubicado en Charlone 1373 (a cinco cuadras de nuestra redacción). A razón de una muestra por mes desfilaran por estas paredes los artistas que componen la revista-libro El Lápiz Japonés: Sergio Langer, Elenio Pico, Ralveroni, Sergio Kern y otros. Durante todo Julio se lucirán dibujos y fotografías de Diego Bianchi. Muy recomendable.
(F.G.)

© Claudio Spósito

¿EN QUE ANDA?

Hoy: CLAUDIO SPOSITO
por Andrés Accorsi

Se llama Claudio, pero le dicen Pipi. Pegó fuerte (muy fuerte) allá por los inicios de la Fierro con un personaje aun hoy imposible de olvidar: **El Escupitajo**. Se lució junto a Pancu creando Divisón Maciel en la Sex Humor ilustrado y, poco después, co-dirigiendo la efímera pero excelente País Canibal, allá por 1990. Después siguió un tiempo en Humi y Sex Humor, sorprendiéndonos con sus muñecos de plastilina, hasta que, hace un tiempo, le perdimos el rastro. Pero Pipi Spósito sigue ahí, firme en la lucha.

Cuando le pregunto qué está haciendo, me contesta "Boludeces", pero después se explaya. Trabaja ilustrando libros de texto para la editorial Magisterio del Río de la Plata, colabora en Billiken realizando escenas con muñecos, de vez en cuando en Clarín y esporádicamente en el Suplemento Juvenil de La Nación. "Eso es lo más parecido a historieta que hago -dice- Es el único lugar donde puedo mandar lo que quiero".

Pero mal que mal, Pipi logra parar la olla todos los meses. "Ahora hay un poco más de laburo -confiesa- En verano es una lágrima porque no pasa un carajo". Y, buscando un por qué a la malaria, Claudio teoriza que la sobreoferta de dibujantes tiene bastante que ver. "Cada vez que voy a pedir trabajo, en las recepciones hay 64 dibujantes haciendo sala de espera. Por eso lo que más interesa es lo de las escenas con muñecos, porque no hay otro que lo haga". Y a Pipi esto de los muñecos le gusta, "pero no es lo que más me gusta".

Le pregunto si está planeando hacer otra cosa, algo distinto, y me dice que en este momento, su prioridad es tener todos los meses el volúmen de laburo que necesita para subsistir con alguna tranquilidad. "Pero siempre estoy pensando -dice- Me la paso viendo dibujos animados y me dan ganas de hacer cosas distintas, como Ren y Stimpy, o los Perros Tontos. Seguramente va a ser algo más agresivo, porque yo estoy más agresivo. De tanto estar contenido, cuando lo pueda hacer, va a salir algo más jodido".

Sin amargura pero con mucha calentura, Claudio Spósito ha lanzado su amenaza. Estén preparados.

SKORPIO

La aventura más allá de los límites

Todos los meses en tu kiosco los mejores artistas de la historieta argentina

GUIONISTA DE COMICS

...NO...NO... LO DEL TIPO QUE SE DESPIERTA Y AL FINAL ERA TODO UN SUEÑO YA LO USÉ... A VER... AH! NO, TAMPOCO, LA DE LA MINA QUE AL FINAL ERA UN TIPO TAMBIEN,... QUÉ PUEDE SER... EHH.. SI LE PONGO QUE ERA UN ROBOT QUE LABURABA PARA EL BANDO OPUESTO SE VAN A DAR CUENTA DEL AFANO... EHH... LO DEL TIPO CON PODERES SOBRENATURALES YA LO USÉ VARIAS VECES... OH NO!!! ¡ESTOY EN PROBLEMAS!

CONSTANTE BÚSQUEDA DE "INSPIRACIÓN"

LITERATUS VOLCADUS VIÑETUS

SUENA UN BLUES DE BILLIE HOLIDAY

GOD BLESS THE CHILD

CANAS VERDES: BUENO, SI ÈSTA FUERA UNA REVISTA A COLOR NO HARÍA FALTA HACER ESTA ACLARACIÓN ESTÚPIDA, PERO... CLARO ESO IMPLICARÍA SUBIR LOS COSTOS EN FORMA EXCESIVA Y ADEMÁS ESTO NO TIENE NADA QUE VER CON EL TEMA QUE NOS OCUPA...

TIPO RARO!

JOROBA DE GUIONISTA

VIDEO-FILMES CLASE-B (DESCONOCIDOS SI ES POSIBLE), DE DONDE "TOMARÁ" ALGUNAS IDEAS

CUMPLIDOS LOS PLAZOS... ESTOY AL BORDE DE LA LOCURA

JOYAS DE LA LITERATURA (LOS GUIONISTAS DE COMICS SE JACTAN DE HABER LEÍDO MUCHOS "CLÁSICOS")

PUCHOS QUE DELATAN LAS HORAS QUE ESTE BUEN HOMBRE PASA CON EL CULO EN LA SILLA A LA ESPERA DE LA IDEA...

VAYA TÍO EXTRAVAGANTE...

VIEJAS REVISTAS DE HISTORIETAS DE DONDE "TOMARÁ" ALGUNAS IDEAS

MOCOS DE STIMPY

AMENAZA DEL GUIONISTA: -¡ALGÚN DÍA APRENDERÉ A DIBUJAR MIS PROPIOS COMICS, CABRONES!!!!

LA VENGANZA DE LOS PLUMÍFEROS APÓCRIFOS

ANUSMAN COMIX

ESPIAMOS POR UN RATO AL GUIONISTA DE COMICS

MMM.. MAÑANA TENGO QUE ENTREGAR Y TODAVÍA NO ESCRIBÍ NADA... YA SÉ!! HARÉ ALGO SOBRE MUTANTES ESPACIALES Y ESAS COSAS...

ZAP!

NO! MEJOR VOY A ESCRIBIR UNA BUENA HISTORIA DEL CONFLICTO EN MALVINAS...

...O MEJOR ALGO DE HUMOR GROTESCO A LO BUSTER KEATON...

RIIING

EH?!

SR. CARRILLO?! ESCÚCHEME, PARA MAÑANA QUIERO EL MEJOR GUIÓN JAMÁS ESCRITO SOBRE LA VIDA DEL ZOOPLANCTON EN ESTADO DE CELO

SÍ, SR. EDITOR

Y RECUERDE! 17 PÁGINAS!!!

SÍ, SR. EDITOR PARA MAÑANA!

ADIOS... CLICK!

SHIT!!

BATMAN

POR SIEMPRE EXITO

por Diego Accorsi

Creo que hoy por hoy, ya todos sabemos muchas cosas de esta nueva película de Batman. No es necesario contarles el elenco, los villanos, la presencia de Robin o que es un suceso mundial impresionante. Sin embargo, vamos a recorrer un poco esta mágica versión del encapotado en la pantalla grande revelando secretos, verdades, obviedades y argumentos.

BATI-OBVIEDADES

Esta quinta película de Batman nos presenta... Hey! ¿Cómo quinta? Bueno, si no contamos los seriales de cine, tenemos la película del `66 con Adam West y la happy troup a-go-go, las dos de Burton y Mask of Phantasm. Como decía, esta quinta película de Batman nos trae a dos villanos fabulosos de la desquiciada galería de malhechores de Ciudad Gótica: el Acertijo y Dos Caras. En el rol del primero, íbamos a ver a Robin "Mork" Williams, pero se negó al sospechar que, en los `90, el Riddler de su ídolo Frank Gorshin debería ser más "darkie" y no como en la serie de los sesenta. La segunda opción fue el joven canadiense que actuara en la serie Living Colors de la Fox, y pasara a la fama tras La Máscara, Jim Carrey. Este Edward Nygma estará bien loco con un Carrey suelto por la pantalla.

El rol de Dos Caras, debió haber sido para Billy Dee Williams (Lando Carlisian en la saga de Star Wars), a quien todos vimos como el fiscal de distrito Harvey Dent en Batman (I). La búsqueda de [illegible] para emular el [illegible] ese rol cayera en manos de un gran actor, ganador de un Oscar como Mejor Actor de reparto por el film El Fugitivo, Mr.Tommy Lee Jones. Tras dos horas de intenso maquillaje, tenemos un Dos Caras perfecto, horripilante y taquillero.

Pero quizás lo más conocido de este film sea el cambio de protagonista. Hay un nuevo actor bajo el manto de Batman, y alejado Michael Keaton por problemas contractuales, Val Kilmer fue la elección. Algunos lo recordarán como el cantante Johnny Rivers en Super Secreto (una de las mejores películas de humor de la historia), o como Jim Morrison en The Doors, el malito de Top Gun, el fantasma de Elvis en Escape Salvaje y un no muy largo etcétera. Sin embargo, Val parece estar a la altura de las circunstancias.

Otro dato que recorrió los medios hasta cansarse es la incorporación de Robin al film (por fin!). Bajo un traje mucho más ceñido que el de [illegible] el no tan Mocoso de Maravilla (Chris O'Donnell), el heredero de Bruce Wayne (Tras Manhunter [illegible] Tres Mosqueteros y alguna otra cosita. Respetando el origen verdadero, este Dick ha pasado toda su vida viviendo en un circo móvil, es como un gitano, y no se la va a hacer tan fácil al millonario playboy Bruce Wayne.

[illegible] de Nicole Kidman (no confundir con Nicole Neuman). Este personaje aporta una cuota de romance para las dos personalidades de Batman y una vuelta a tratar el tema de la doble identidad, para no olvidarse de la cuota de damisela en peligro a quién salvar.

Constantes desde la primera película de Tim Burton siguen Michael Gough y Pat Hingle como Alfred y el Comisionado Gordon respectivamente. Supuestamente, en este film, ambos tendrían un poco más de papel que en Batman Returns (lo cual no es muy difícil).
Los minones Drew Barrymore y Debi Manzar hacen de Sugar (Azucar) y Spice (Especia), las minitas de Dos Caras, una buenita y otra reventada.
Otra cosa que ya los debe tener cansados es el tema del grupo irlandés U2, "Hold Me, Thrill Me, Kiss Me, Kill Me", cuyo video es una verdadera masa (aunque la música es una cagada).
Un dato que se hizo conocido por lo impresionante es que Batman Forever es la película que más dólares recaudó en su primera semana de exhibición en la historia del cine mundial, superando los cincuenta MILLONES, sólo en los Estados Unidos. Guau!

BATI-VERDADES

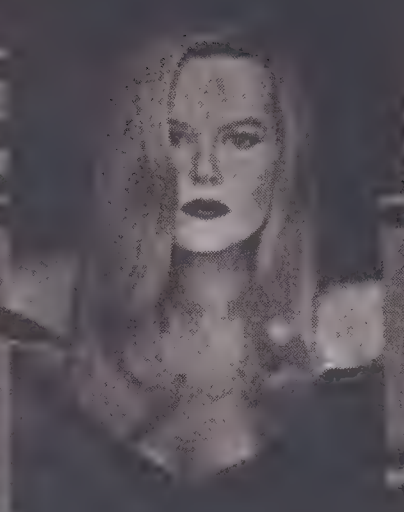
(cuando Tim Burton decide no dirigir la tercera película de Batman, pasa al rol de productor (junto a Peter Mcgregor-Scott) y designa como sucesor a Joel Schumacher. ¿A quién? Schumacher dirigió entre otras películas Lost Boys (una de jóvenes vampiros con Kieffer Sutherland) en 1987, Flatliners (Línea Mortal) en el 90, Un Día de Furia (con Michael Douglas) en 1993 y The Client (El Cliente) en 1994. El tipo la tiene clara. "Vi las dos películas anteriores de Batman, pero creo que fue importante no estudiarlas. En cambio, volví a las raíces de Batman y me leí cuanto comic pude encontrar. Tenía revistas de comics todos el tiempo en todos los lugares. Directamente me sumergí en ellos" cuenta el director. "Me encontré con que todos en el Universo de Batman tienen una doble identidad. Todos los villanos o bien tienen otra identidad o fueron otra persona. Por ende, me pareció que la dualidad sería el tema perfecto para Batman Forever". Así como en la primera fue la locura y en la segunda lo bizarro, ahora el cambio de sujeto permitió un nuevo enfoque del primer Murciélago, [illegible] héroes. Doble identidad, doble [illegible]
"Quería ha[illegible] Bruce Wayne el [illegible] Se levanta un día y se cuestiona por qué se [illegible] Batman. Eso nos permitiría volver atrás y lograr una mirada mítica de sus raíces. Dado ese trasfondo, Dos Caras pareció el villano perfecto, porque nadie es más ying-yang que él. ¿Y quién mejor para [illegible] juegos de ingenio?"
Pero muchísimas más personas intervinieron para [illegible] película de la Warner [illegible] guión original fue escrito por Lee & Janet Scott Batchler, y el libreto definitivo lo escribió Akiva

Goldsman. Los productores ejecutivos son Benjamin Melniker y Michael Uslan; la dirección artística cayó en manos de Barbara Ling; la música fue tarea de Elliot Goldenthal; editada por Dennis Virkler; director de fotografía: Stephen Goldblatt; supervisor de efectos especiales: John Dykstra, diseñador de vestuario: Bob Ringwood; el maquillaje estuvo a cargo de Ve[illegible] Neill y Yolanda Toussieng (ganadores del último Oscar en el rubro por su labor en Ed Wood).
Por supuesto, el creador de Batman estuvo siguiendo todo muy de cerca y opina al respecto: "Batman Forever es un original. No es verdaderamente una secuela. Tiene nuevo elenco, un nuevo director, una nueva historia." Bob Kane, contento con el cambio de protagonista, dice que Val Kilmer se parece más a su ideal de Batman que Michael Keaton; se alegra por la incorporación de Robin, por la bajada de tono con respecto a Batman Returns y por la gran influencia del comic en esta película, aunque lamenta que se estén acabando los villanos de primera línea.
La adaptación al comic fue escrita por Dennis O'Neil, dibujada por Michal Dutkiewicz, entintada por Scott Hanna y pintada por Adrienne Roy. Ninguno logró un buen trabajo. Es una pena.
La adaptación a novela fue escrita por el mismísimo Peter David y la próxima novela de Batman, The Ultimate Evil, estará a cargo del escritor Andrew Vachss.

BATI-SECRETOS

[illegible] de los protagonistas de esta película [illegible]mente Batman (¿final?) [illegible] Knowles, con motivo del nombre de un personaje?) para Batimóvil. Se pidió [illegible] Ling a [illegible] un nuevo bati-carromato, le encargó al ilustrador Tim Flattery el diseño de [illegible], solo el bati-bote y la nueva bati-ala. Inspirado en un primer batimóvil con una aleta dorsal, creó varios diseños, para que luego se decidieran por uno bastante "gigeresco" (a lo Giger, según Ling), con mucha reminiscencia del batimóvil gótico de Holy Terror. Charley Zuhan y Allen Pike de TFX (Transportation Effects) realizaron para el film tres Batimóviles: dos absolutamente funcionales (uno con el interior computarizado completo) y un tercero que es solo la carrocería y fabricado en plástico por los otros. Con la ayuda de General Motors Advanced Concepts construyeron un Chevy 350 TPI de 345 caballos de fuerza en el auto de Batman. Tuquitos en las ruedas, chiches por todos lados, un lujo, [illegible].
Bob Ringwood, el diseñador de los trajes (El Imperio del Sol, Excalibur, Dune, The Shadow, las dos Batman anteriores) debió hacer más de 130 trajes de Batman, de un material top-secret, que se adapta al cuerpo permitiéndole movilidad, pero bastante frágiles. Para el último tramo de la película crearon un bati-traje con tecno-modificaciones muy copado; también un nuevo traje de Robin que evita el típico chiste fácil de la homosexualidad del personaje y varios trajes alucinantes para el sacado del Acertijo, algunos con modificaciones y pedidos especialmente hechos por Jim Carrey, como el traje luminoso, con 1500 lucecitas independientes controladas por computadora.
La directora de arte Barbara Ling reconoce como gran influencia para la película las revistas de Batman, en especial el Dark Knight Returns de Miller. Así cual trataron de imitar las calles de Gotham City para las locaciones, los escenógrafos, etc. Para esta película se amplió la cantidad de vías de Ciudad Gótica, en lugar de 10 o 20 como hasta ahora, Batman Forever utiliza más de treinta escenarios de la ciudad, algunos [illegible] computadora. La guarida del Acertijo en Gran Manzana es [illegible] en su totalidad, son sets gigantescos verdaderos y ni el mismísimo Bob Kane podía creer lo que veía. Para sacarse un gustito personal, el creador de Batman aparece

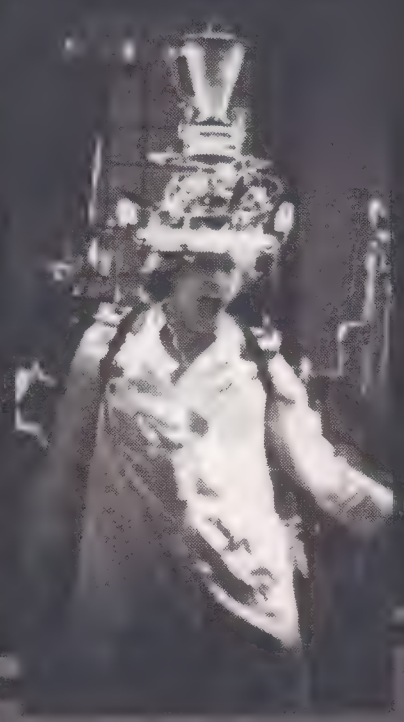
unos segundos en el film, mezclado entre los extras, mientras que su mujer, Elizabeth Sanders, le sirven para atrapar a Batman en la segunda de Batman Returns, este sí logró un papelón estilo, al de la reportera de Good Morning Gotham, Vicki Vale.



BATI-ARGUMENTOS

Quien no quiera enterarse de qué pasa en la película, no siga esta parte. Aquellos que ya leyeron la adaptación en comic de la DC, o están muy cebados como para esperar, acá van unas puntas sobre la peli.

Resumen general: Dos Caras se escapa de Arkham y quiere acabar con Batman, a quien culpa de su accidente. El origen del Acertijo, casi igual que en el capítulo de la grandiosa Batman Animated, enrosca a Bruce Wayne en otra venganza. Dos Caras, intentando atrapar a Batman, mata a los Flying Graysons. Dick queda vivo y otra venganza más. Bruce ayuda a Dick; el pibe descubre el secreto. El Acertijo y Dos Caras también descubren el secreto y caen a la Mansión Wayne. Raptan al amorcito de Bruce (Chase Meridian) y el Riddler destruye la baticueva! En la cueva bajo la cueva Batman tiene el nuevo traje y destruido el batimóvil aparte la bati-ala que se transforma en bati-lancha. Junto a Robin van a rescatar. Teniendo que elegir entre salvar a Chase o a Robin como Batman, este logra vencer al Acertijo dejando una sobredosis de su máquina mental. Dos Caras se cae por un precipicio. Edward Nygma va a parar a Arkham con grandeza. Batman. El que ultimo se ha cansado. Eternamente Batman, no dejes de ir a ver la película, definitivamente la película es mucho más entretenida que mi resumen.



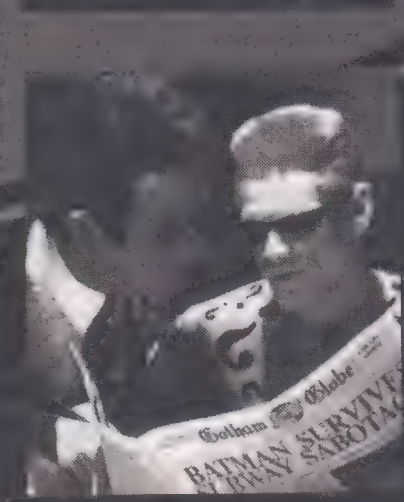
COSITAS INTERESANTES:

✚Para serle más fiel al comic, en este film Batman usa más batitruquitos que nunca; pistolita con pegamento, boleadoras, batilanza con ganchos, esposas, batiformones, capuchón, etc.

✚El director de un manicomio Asilo Arkham en Gotham Durlan homenaje al fanático de los freaks.

✚Dos Caras mantiene la lógica de los comics (2 años del 1° Batman). Los dos villanos son bastardos, millonarios, malvados y clínicamente locos a la vez. Es un gran logro.

✚Si bien Dick Grayson usa arito (de gitano circense), cuando es Robin no lo tiene. Y el personaje es más durito que en los comics. Bravo! A ver si nos dejamos de joder con que es gay... aunque el pibe O'Donnell tiene bastante pinta de balin... NO! Resistid! En la peli el traje de Robin es una versión metálica del de Flying Grayson. Y se incrementa el odio Robin/Dos Caras que vienen armando desde hace un tiempo en los comics.



Y por supuesto hay mucho más para decir de este paladín enmascarado, seguido por miles de fans en los comics y millones más en la pantalla grande, un personaje que ya es un icono mundial; uno de estos dibujos en cuadritos que hacen que los comiqueros nos sintamos superiores cuando escuchamos a la gilada hablando de cine, cuando creen que los superhéroes existen sólo cuando a Hollywood se le ocurre (algo de los cines bien abiertos a cualquier cosa) hacer un personaje con un potencial fabuloso. Para nosotros, Eternamente Batman no es sólo una película más; es una demostración de que esas boludeces que leemos tienen chapa como para movilizar a millones de personas (y sus dólares); es otro examen que el cine debe pasar para demostrar que se puede acercar a la historieta sin estropearla. Eternamente Batman puede ser un nuevo gran orgullo para todos los comiqueros.

CRUMB

El gran pionero del comic underground americano de los años 70. Robert Crumb en castellano en una edición mensual hecha en la Argentina.

MAY DAY COMICS

EL COMIC DE NUNCA ACABAR

POR R3P

LOS RESCATADORES

por Hernán Ostuni y Fernando García

El género de superheroes nunca gozo de gran fama en nuestro país, pero ya en 1939 aparecería el primero: El Vengador Alado, de quien nos ocuparemos en alguna otra oportunidad. La década del '60, sería la encargada de darnos los más influyentes respresentantes del genero: Super Hijitus y Sonoman. Pero antes tuvimos otros superhéroes, y a ellos nos referiremos hoy. ¿Sus nombres?

FUTUREMAN Y BIRD-MAN

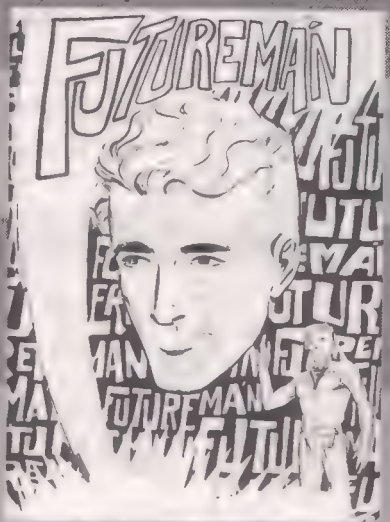
Corría el año 1964 cuando la editorial DAYCA decide probar suerte con el género de superhéroes, produciendo material íntegramente argentino. Para tal tarea se contrató al Estudio Espartaco, que se encargó de los dibujos y los guiones. El resultado fueron los personajes que hoy nos ocupan.

FUTUREMAN

Futureman es el hombre del Siglo XXV. Como un guardián del Universo, vigila el tiempo desde su pantalla "tiempo-visora" y no duda en acudir en ayuda del desvalido, ya sea que este se encuentre en un tiempo pasado o futuro respecto del héroe, que viaja al rescate por medio de una máquina que guarda en su laboratorio.

Cronos (tal es su nombre) viste un uniforme azul, con una gran F amarilla sobre fondo negro y posee unos cohetes propulsores que le facilitan el vuelo. Roma, su esposa, oficia de asistente del héroe.

El personaje recibe su nombre en el Siglo XX, durante el transcurso de su primera aventura, que se desarrolla en Buenos Aires. Eso deja sin ninguna explicación el por qué de la insignia de su pecho.



BIRD-MAN

Aprovechando su profesión y sus vínculos con el "alto" y el "bajo" mundo, el abogado Flash Dexter se transforma en su alter-ego, Bird-Man, para defender a quienes estén amenazados en cualquier sentido.

A diferencia de las de Futureman, las aventuras de Bird-Man transcurren en el Siglo XX. Su uniforme de color rojo, con capa y capucha, lo hacen reconocible a simple vista. Para luchar contra el mal, nuestro héroe utiliza los más variados artilugios técnicos, como su auto-avión a chorro.

Como era de preveer, estas creaciones no sobrevivieron mucho tiempo, pero lo curioso (y tal vez lo más atractivo de esta nota) es que, detrás del Estudio Espartaco, se escondían nada menos que Héctor G. Oesterheld y Eugenio Zoppi, quienes tuvieron a su cargo los guiones y los dibujos respectivamente. El comic te da sorpresas, sorpresas te da el comic...

EL MANGA ESTA EN ARGENTINA...

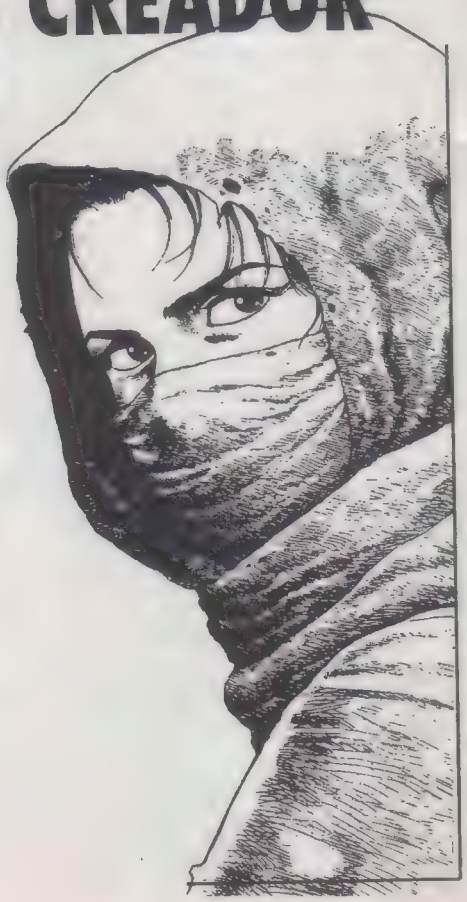
ESTUDIO MANGA

PRESENTA

LA ULTIMA OBRA DE KATSUHIRO OTOMO, CREADOR DE AKIRA

¡YA SALIO!

LEYENDA DE MADRE SARAH™



¡36 PAGINAS DEL MEJOR COMIC JAPONES! EL 2 DE AGOSTO, EN TODOS LOS KIOSCOS EL NUMERO 2 (*)

**Exclusivamente en Capital Federal y Gran Buenos Aires*

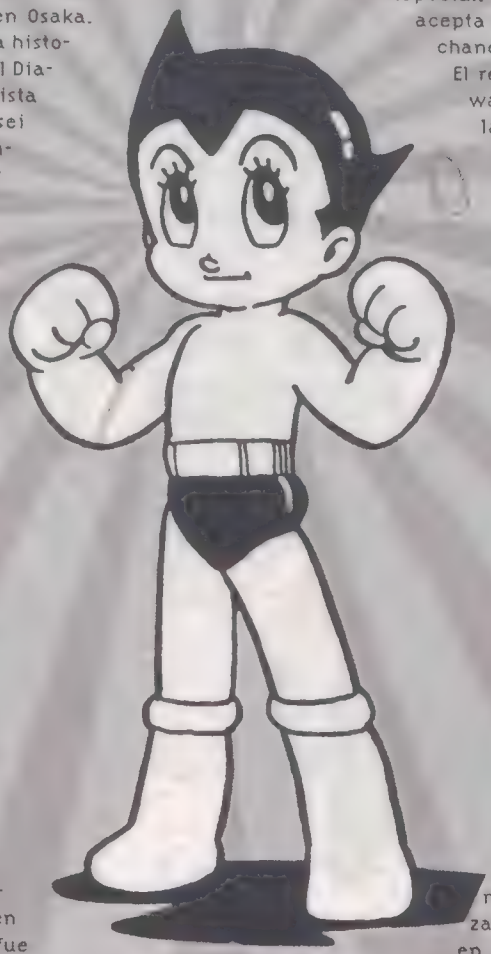
LA VERDADERA HISTORIA DE ASTROBOY

por Fernando García y Hernán Ostuni

OSAMU TEZUKA

La historia del comic en Japón puede remontarse sin mayor dificultad al año 1702, que marca la creación de Toba Shankokushi, la primera revista cómica del país del Sol Naciente. Sin embargo, a partir del fin de la Segunda Guerra Mundial, un creador redefiniría de cuajo el género dándole la forma con la que se lo conoce hoy en día. El padre del manga moderno se llamó Osamu Tezuka y nació el 3 de Noviembre de 1926 en Osaka. En 1946 desarrolló su primera historieta: Ma Chan No Nikkicho (El Diario de Ma Chan) para la revista infantil Mainichi Shogakusei Shinoun. Notablemente influenciado por Walt Disney y Max Fleischer crea en 1947 Shintakarajima (La Nueva Isla del Tesoro). Gracias a su ágil y moderna composición de la página, sus técnicas cinematográficas, sus argumentos elaborados al estilo de las novelas y las caracterizaciones psicológicas de sus personajes, la obra de Tezuka es un éxito en el público y produce un cambio total en el seno del comic japonés. En los años sucesivos se interesa por la ciencia-ficción y realiza Mundo Perdido (1948), Metropolis (1949) y Kitarn Beki Sekai (1951). Por su inconmensurable aporte a la historieta japonesa, Tezuka fue nombrado Manga No Kamisama, o sea, el Dios del Comic. Sus obras se caracterizan por su humanismo y su respeto a la vida en todas sus formas. Tezuka fue médico y físico y solía proporcionarle a sus historias bases científicas reales.

El reconocimiento mundial le llegaría gracias a sus tres obras más famosas: Jungle Taitei (Emperador de la Jungla), iniciada en 1950 para Manga Shonen; Ribon No Kishi (Princesa Knight), para Shojo Club en 1953; y Atomu Taishi (Embajador del Atomo), creado en 1951. Este último cambiaría su nombre, tiempo después, por Tetsuwan Atomu (Atomo Poderoso).



TETSUWAN ATOMU

Atomu Taishi/Tetsuwan Atomu, la historieta de ciencia-ficción más famosa del Japón, comenzó en Abril de 1951 en la revista Shonen. Atomu es un robot creado por el Doctor Tenma para reemplazar a su propio hijo, muerto en un accidente de tránsito. Al mismo tiempo, los cuerpos militares le ofrecen a Tenma fondos ilimitados para el desarrollo de un arma especial. Casi al borde de la locura, Tenma acepta el encargo y ve en él la única chance para revivir a su hijo muerto.

El resultado del experimento es Tetsuwan Atomu, un pequeño robot (con la edad física y la apariencia externa del joven muerto) con superpoderes y emociones humanas (puede reir, llorar, odiar). Al principio, Tenma ama al robot como a su propio hijo, pero al tomar conciencia de que este nunca envejecerá, comienza a odiarlo y decide venderlo a un circo de robots. Allí es encontrado por el Doctor Ochanomizu quien, tras adoptarlo, lo encarrila en la senda del bien y la justicia al darle un objetivo a su vida: combatir al mal.

La historieta, pionera en el género protagonizado por robots, fue serializada en Shonen desde Abril de 1951 hasta Marzo de 1968 y es la más larga realizada en el Japón. A diferencia de los héroes norteamericanos, Atomu no lucha por la libertad, sino por la paz y dedicó su carrera a combatir la guerra y las injusticias sociales. El éxito de la serie (que se ha reimpreso en varios tomos) reside en la ingeniosa utilización de los progresos científicos en bien de la Humanidad.

En base a esto, Tezuka declaró: "El motivo externo que me impulsó a realizar el manga fue la energía atómica. Tetsuwan Atomu se mueve gracias a la energía atómica y esto fue hecho durante un período en el que en Japon persistía el miedo a nuevos ataques bélicos con armas nucleares. La asociación guerra-energía atómica era tan fuerte en el Japón que el mensaje del manga era mostrar esta energía utilizada en beneficio de la Humanidad, con propósitos pacíficos. Esta fue la razón pública o externa. La principal, al menos para mí, fue crear una historia sobre

los prejuicios y la discriminación utilizando humanos y robots como metáforas".

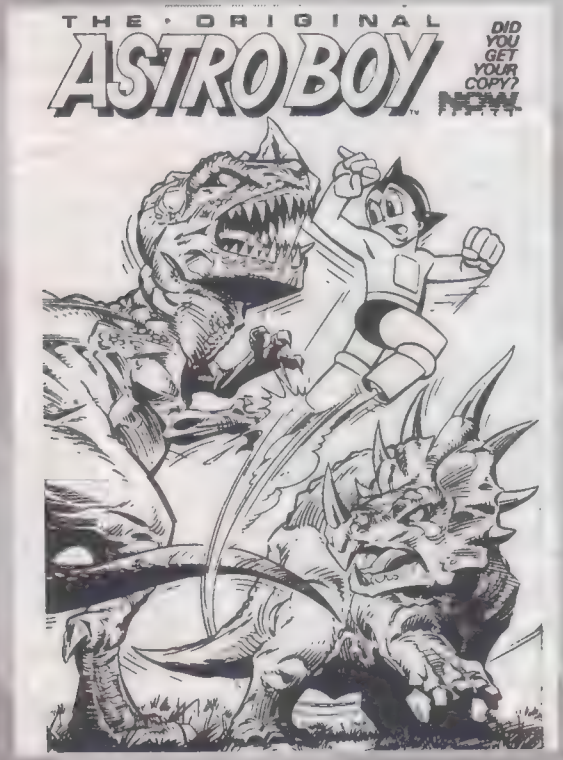
ASTRO BOY

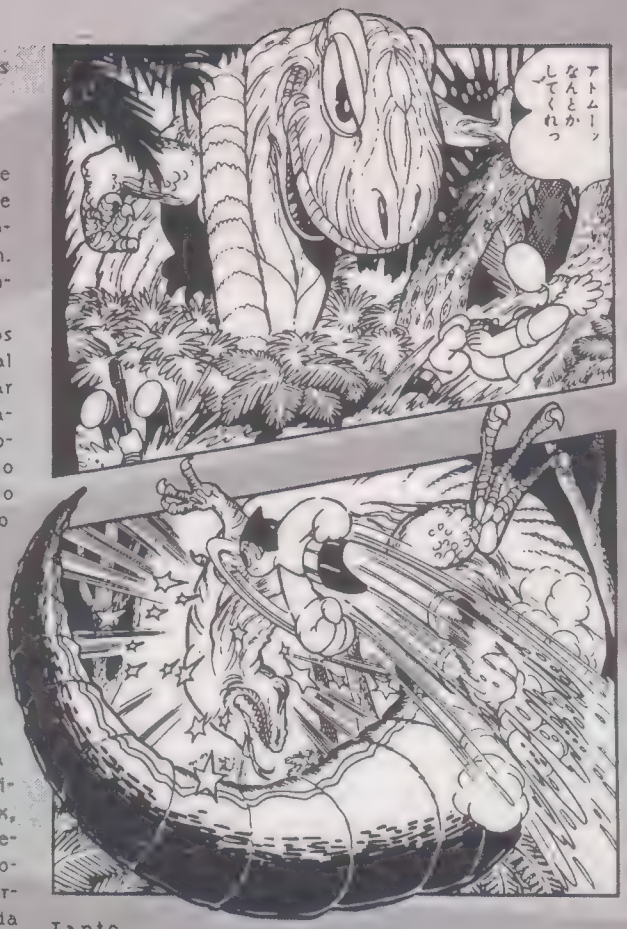
En 1962 Tezuka funda Mushi Productions, estudio que se dedica a la animación de sus comics. En Enero de 1963 sale al aire el primer capítulo de Tetsuwan Atomu, el primer dibujo animado televisivo del Japón. Pronto le seguirían Jungle Taitei (Kimba, el León Blanco) y Ribon No Kishi.

Para satisfacer la gran demanda de nuevos episodios de Tetsuwan Atomu (automáticamente catapultado al estrellato catódico), Tezuka comenzó a experimentar con técnicas de animación limitada basadas directamente en el kabuki (teatro tradicional callejero japonés), en donde el personaje congela su movimiento durante unos segundos, creando un palpable efecto dramático que se transfiere al espectador. En el caso de Tetsuwan Atomu, esto también le sirvió a Tezuka para ahorrarse unos cuantos dibujos.

El animé se extendió a 196 episodios en blanco y negro (ver recuadro) hasta fines de 1966, adaptando rigurosa y fielmente las cien aventuras desarrolladas hasta ese momento por el manga. Dos episodios merecen especial atención. En "El León de Nieve" coprotagoniza la acción un león blanco que no es otro que Kimba, aunque nunca se lo menciona por su nombre. En "Ave Fénix" Tezuka utiliza a la mitológica criatura de su obra más ambiciosa, Phoenix, un manga de más de 3000 páginas que comenzó a desarrollar en 1954 y que en 1978 originó un serial radiofónico y un largometraje con actores, además del largometraje animado Phoenix 2772 (1980), considerada por muchos la mejor obra de Tezuka en el campo del dibujo animado.

De todas formas, las andanzas televisivas de Tetsuwan Atomu se enmarcan abiertamente en el género aventurero, con líneas argumentales un poco más simples, en la búsqueda de un espectador más universal.





Tanto es así que, en 1964, la cadena estadounidense NBC compra la serie y la distribuye mundialmente, rebautizando a Tetsuwan con el nombre de Astro Boy, al Dr.Ochanomizu con el de Doctor Elephant, al Dr.Tenma como Doctor Boynton y a la hermana robótica de Tetsuwan como Astro Girl.

Tras el demoledor éxito del dibujo animado en USA, Gold Key produjo una aventura de Astro Boy para March of Comics N.285 y otra para Astro Boy N.1, escritas y dibujadas por artistas locales. Lo mismo ocurrió en Perú y Venezuela.

En nuestro país, la editorial MO.PA.SA. editó en 1975 Las Fantásticas Aventuras de Astro Boy, diseñadas por el ucraniano Prys y el argentino Carlos Paura. Esta publicación cambió varias veces de tamaño y apareció esporádicamente en el mercado a veces como revista de historietas y otras como libro para colorear. En todos los casos, ambas versiones fueron copias lavadas de la serie de TV y se encuentran a distancias siderales del original japonés.

LAS NUEVAS AVENTURAS DE ASTRO BOY

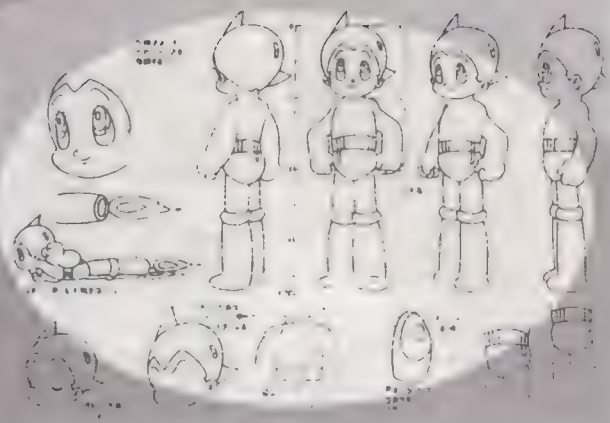
Durante los '70, Tezuka realiza una película anual para la Nippon Television. Una de ellas, Marine Express, resalta sobremanera por su "casting". En este film animado aparecen todas las creaciones de Tezuka en roles que nada tienen que ver con su caracterización original, como si se tratara de actores representando diversos papeles. A Tetsuwan Atomu le tocó, por supuesto, el rol de un niño.

Pero no todas fueron flores. Mushi Productions quebró en 1973, pero Tezuka no se dio por vencido y fundó los estudios Tezuka Productions, con una producción netamente inferior (en cantidad), combinando sabia-

EL EPISODIO PERDIDO DE ASTRO BOY

En 1951, el mismo año en que Tezuka creaba a Tetsuwan Atomu, el estadounidense Ray Bradbury publicaba su cuento The Beast from 20.000 Fathoms (luego llevado al cine) protagonizado por un dinosaurio antediluviano. Doce años más tarde, en 1963, Tezuka adaptó libremente dicho cuento en las páginas de Tetsuwan Atomu y se decidió a llevarlo a la pantalla chica. "La Bestia Prehistorica" fue el único capítulo del animé cuya calidad final no dejó satisfecho a Tezuka. Por este motivo, con indescriptible sangre fría, el Manga No Kamisama ordenó la destrucción de todas las copias y negativos del episodio. Como resultado, esta aventura es, aún hoy, desconocida por el público japonés.

Pero, por esas cosas del destino, una copia perdida fue enviada a los EEUU cuando la NBC adquirió los derechos. Por ende, los yankis (y nosotros gracias a ellos) si pudimos apreciar el fatídico episodio en reiteradas oportunidades. Un lujo que los japoneses podran darse recien ahora, ya que en los USA acaba de aparecer en video Astro Boy: The Lost Episode, compilando "La Bestia Prehistórica" y "El León de Nieve", aquel capítulo con la aparición del prototipo de Kimba.



mente los animés de consumo masivo con las obras de autor. En Diciembre de 1980 se estrena el primero de los 36 episodios a color de Tetsuwan Atomu, episodios que recuentan con nuevas técnicas el principio de la saga. Cinco años más tarde, la serie recala en los EEUU con el título The New Adventures of Astro Boy.

Pese a la errática programación que sufre en las cadenas televisivas, el programa logra buenos ratings y, en 1987, Now Comics lanza al mercado la revista The Original Astro Boy, escrita por el canadiense Ken Steacy y dibujada por Steacy y Andrew Pratt.

A MODO DE FINAL

Osamu Tezuka falleció el 9 de Febrero de 1989 a causa de un cáncer de estomágo que arrastraba hacia ya varios años. Figura admirada por los artistas y la gente de la calle, Tezuka tiene su propio Museo del Manga en la localidad de Takanazuka (cerca de Osaka), inaugurado durante 1994 a instancias de su viuda, Etsuko Tezuka. El edificio posee una amplia y moderna sala teatral, donde se monta con bastante frecuencia una obra de teatro de Tetsuwan Atomu con actores disfrazados al estilo kabuki.

Poco tiempo atrás (tal como adelantáramos en Comiqueando N.10), Etsuko Tezuka logró reunir al estudio de animación más importante del Japón, cuya misión es relanzar con todo a Tetsuwan Atomu en un animé para cine de abultadisimo presupuesto, a estrenarse el 9 de Febrero de 1999, décimo aniversario de la muerte de Tezuka. El film será dirigido por Katsuhiro Otomo y, al tratarse de un homenaje al gran maestro, muchísimos historietistas nipones autorizaron la aparición de sus creaciones en pequeños cameos. Tal es el caso de Akira, Mazinger Z, Lupin III, Doraemon, Ranma 1/2 y un largo etcétera que, obviamente, incluye también a Kimba, Phoenix y Ribon No Kishi, las otras famosas creaciones del Manga No Kamisama.

Con 44 años en sus espaldas, Atomu Taishi, Tetsuwan Atomu o Astro Boy, continúa vigente y exitoso en el mundo entero. Tal vez porque el ideal de confraternidad entre las distintas razas defendido por este robot con corazón de niño, nos representa a todos mucho más de lo que nosotros mismos podamos llegar a imaginar.

JUDGE DREDD

JUEZ, JURADO, EJECUTOR Y LEYENDA

por Andrés Accorsi

VIOLENTO AMANECER

En el año 1976 las reglas del juego para las editoriales de comics británicas eran muy claras: El que muestra más violencia y más sangre gana. Una prueba de hasta qué punto esto era así es que el mismo día (14 de Febrero del '76) salieron al mercado dos revistas enroladas en la misma temática y compitiendo entre sí a ver quién sacudía más al lector con sus cataratas de sangre y sus monstruosas masacres. Bullet ganó la batalla, ya que Action fue cancelada ante las duras críticas de la prensa y los distribuidores. Sin embargo, la gente de la IPC (editora de Action) decidió continuar en la misma tónica, pero ambientando las historias en contextos de ciencia-ficción, de modo tal que la distancia temporal entre lector y personajes disminuyera los nefastos efectos de la virulencia gráfica de sus comics.

Así nace 2000 A.D., que debuta el 26 de Febrero de 1977 bajo la dirección de Pat Mills, mentor de Battle Picture Weekly y la ya mentada Action y creador de Slaine y Marshall Law.

John Wagner, amigo y colaborador de Mills, tenía entre sus varios guiones para desarrollar uno acerca de un policía duro del futuro. Ni bien se lanzo 2000 A.D., Wagner se reunio con Mills para proponerle esta idea. La onda del juez-jurado-ejecutor-con-ambientacion-futuristica prendio en Mills y mandó a Wagner a escribir un guión que luego corrigió. Con el guión terminado, se inició la búsqueda del dibujante ideal. Primero se intentó con Doug Church, pero sus bocetos no convencieron a Mills. Entonces pensaron en Carlos Ezquerra, que se había lucido en Battle Picture con una historia titulada Rat Pack y que estaba desarrollando un personaje llamado Major Eazy. Ezquerra creó el traje y la moto del Judge Dredd y cambió la escenografía sugerida por Wagner, dándole un look mucho más futurista. Mills se entusiasmó tanto con los paisajes de Ezquerra que le pidió que dibujara un poster. Cuando le mostraron el poster a Church, a este le pareció que la ciudad era demasiado grande para ser New York y propuso usar como escenario toda la costa este de los EEUU, ahora aglutinada bajo el nombre de Mega-City.

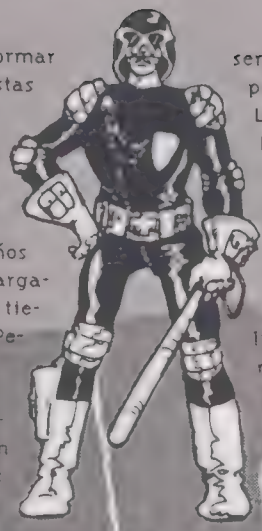
Con una ambientación mucho más avanzada en el tiempo y una ciudad mucho más grande, el guión debía ser cambiado. Mills se encargó de eso y aquella primera historia apareció en el N.3 de 2000 A.D. Pero el debut de Dredd se produce un número antes, el 5 de Marzo de 1977. Esta historia, dibujada por Ezquerra, es una adaptación de Wagner de un guión enviado por un freelancer que andaba dando vueltas por ahí (el guión, no el freelancer). Kevin Gosnell, otro directivo de 2000 A.D. hizo nuevos retoques al guión y la historia de Mega-City ya estaba lista para cambiar para siempre. Judge Dredd comenzaba su interminable patrulla entre los rascacielos y su meteórica carrera como personaje de comics.

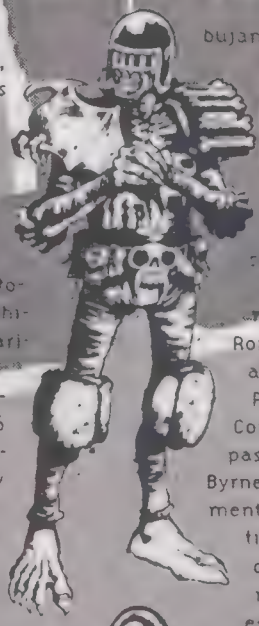
HABIA UNA VEZ UN JUEZ

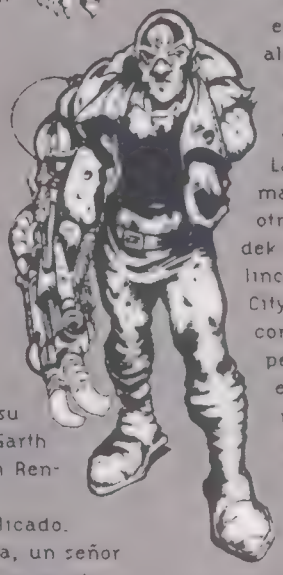
En el año 2070, el último presidete norteamericano presiona el famoso botón que desencadena la primera Guerra Atómica. Cuando la cosa se

Todas las ilustraciones son © Egmont Foundation

calma, los sobrevivientes se agrupan para formar las superpobladas Mega-Cities en ambas costas de los EEUU, mientras el resto del mundo queda a merced de los más increibles y salvajes mutantes. Dentro de las ciudades, el crimen se vuelve incontenible. Por eso se crean los Judges, gente genéticamente elegida y estrictamente entrenada durante 15 años en la Academy of Law. Los Judges están encargados de conservar la paz en las Mega-Cities y tienen los atributos de juez, jurado y ejecutor. Pero su trabajo dista de ser fácil y tranquilo entre los 800 millones de habitantes de Mega-City hay todo tipo de delincuentes, mutantes, alienados, locos, patoteros y hasta un hotel que, un dia, se subleva y mata a sus huéspedes. Aquí son frecuentes las guerras entre habitantes de edificios enfrentados (que por lo general llevan nombres de personajes de nuestra epoca), los clones, las rebeliones de los hediondos habitantes del subsuelo de la ciudad y los robos de cadaveres para comercializar.
El look de la Mega-City también tiene lo suyo. La estatua de la Libertad es minúscula al lado de la estatua del Juicio, los edificios se elevan interminablemente, solo se puede fumar en el edificio llamado Smokatorium y el Empire State es apenas una casuchita abandonada, que a menudo sirve de guarida para los delincuentes.
Con el tiempo, la Mega-City de Dredd se convirtió en Mega-City One, y luego se decidió que el Juez visitara la Mega-City Two, ubicada en la costa oeste de los EEUU. Lo que hay entre medio de ambas ciudades es lo que Dredd descubre en los 25 capitulos que componen la saga titulada Cursed Earth. Pero no nos anticipemos, que eso viene en el próximo capítulo.

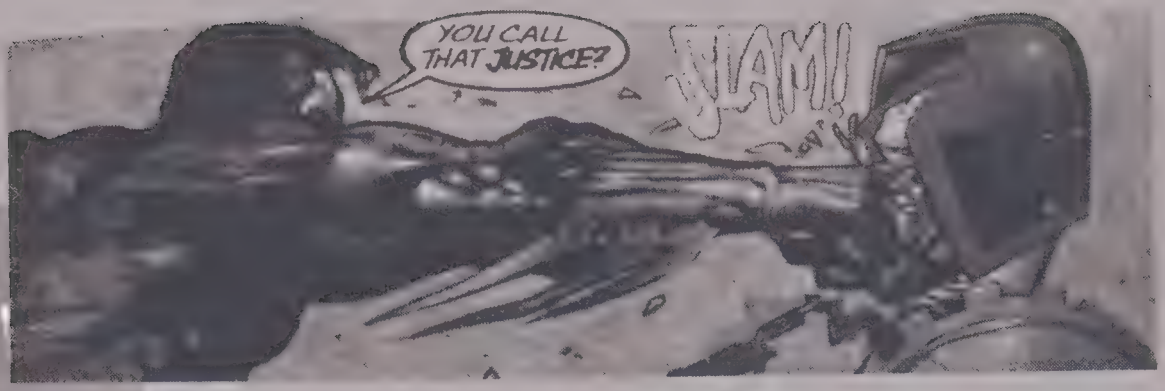






DREDD, EL COMIC

En los 18 años que lleva de vida, Dredd pasó por varias manos. A nivel guiones, la línea fue, a grandes rasgos, una sola. Los guionistas que más escribieron fueron John Wagner, Alan Grant y Kevin Gossnell, más T.B.Grover y John Howard, que no son sino seudónimos de Wagner.
Los últimos años nos muestran a la serie enriquecida con el aporte de la nueva camada de guionistas ingleses (casi todos más conocidos en los EEUU que en su propio pais) tales como Peter Milligan, Garth Ennis, Mark Millar, Warren Ellis y Gordon Rennie, la estrella del momento.
Hablar de los dibujantes ya es más complicado. Todo empieza con Carlos Sánchez Ezquerra, un señor español que vivió y trabajó muchos años en nuestras pampas. Para cuando inició las andanzas de Dredd, Ezquerra no tenia el estilo tan definido y tan interesante como cuando, años más tarde, se consagró con Strontium Dogs. Su trabajo mas reciente fue la miniserie de DC Bob The Galactic Bum, escrita por John Wagner y co-protagonizada por Lobo.
Durante el primer año de la serie se sumó al staff quien seria el más célebre dibujante del Juez y, a mi juicio, el mejor dibujante inglés de las últimas décadas: Brian Bolland. Desde su primer capitulo Bolland aportó a la serie su impresionante calidad gráfica, su facilidad para el detalle, su habilidad para retratar lo terrorífico y sus geniales expresiones faciales. La época de Bolland es, sin duda, la que hizo de Judge Dredd un clasico para la posteridad.
Pero como 2000 A.D. era semanal, Bolland no siempre llegaba a entregar 8 o 10 páginas para cada numero y otros dibujantes fueron entrando en escena. Siguiendo la línea de Bolland, Mike McMahon dibujó mucho y aportó poco. Brett Ewins, en cambio, evolucionó durante su paso por la serie. Al principio era realmente malo, pero después se fue inclinando por un estilo mas caricaturesco con el que llego a resultados mucho mas interesantes que cuando intentaba copiar a Bolland. Otros dibujantes de larga trayectoria pero escaso aporte fueron Garry Leach, Ron Smith, Cam Kennedy y Steve Dillon, a años de luz de la solidez que mostró en Preacher y Hellblazer.
Con el tiempo, otros talentosos dibujantes pasaron esporádicamente por la serie. John Byrne, Ian Gibson y Kevin O'Neil son probablemente los más recordados. En los últimos tiempos (más precisamente desde la irrupción de la Judge Dredd Megazine en 1991) muchos dibujantes jóvenes han traido sus estéticas innovadoras al mundo de Dredd y algunos, como Simon Bisley, Brendan McCarthy, Sean Phillips y Carl Critchlow son en gran medida responsables del continuado éxito del personaje central.
La estructura básica de Judge Dredd es, mal que mal, siempre la misma. Dredd y los otros jueces (Giant, Anderson, McKay, Sladek y muchos más) enfrentan y vencen a delincuentes que alteran el orden de la Mega-City. Las historias son generalmente autoconclusivas de no más de 10 o 12 páginas, pero cada tanto hay aventuras continuadas en dos o tres capitulos y sagas largas de más de cinco episodios. La primera de ellas, Robot Wars, fue la que le valió a Dredd la condición de personaje principal de 2000 A.D. Otras sagas de gran duración e interesante trama son las de Judge Child, Judge Cal y Cursed Earth. Esta última es la que narra las peripecias vividas por Dredd en su intento por atravesar los EEUU para llegar a Mega-City Two y fue republicada en dicho pais en forma mutilada, obviando un capitulo en el que Dredd debia intervenir en la feroz guerra entre



las gigantescas cadenas de hamburguesas McDonalds y Burger King.

Los años y el éxito le aportaron a Dredd muchísimos premios Eagle al Mejor Personaje Británico, reediciones en todo el mundo, tres colecciones propias en el Reino Unido (Judge Dredd, Law of Dredd y Judge Dredd Megazine) y unos cuantos villanos recurrentes. Judge Death, Rico (el clon de Dredd), Uggie Apelino y su banda de gorilas, Mean Machine y White Werewolf son los más memorables.

Presente en el mercado yanki a través de reediciones que se iniciaron a mediados de los '80, Dredd vio crecer su presencia en la tierra de los superhéroes gracias a sus team-ups con Batman (Judgement Over Gotham en 1991, Vendetta in Gotham en 1993 y The Ultimate Riddle a punto de salir) y al convenio entre la Fleetway y la DC que habilita a esta última a publicar comics del Juez íntegramente producidos en los EEUU. Así es como, desde mediados del año pasado, la DC ofrece todos los meses las revistas Judge Dredd y Judge Dredd: Legends of the Law, a cargo de importantes creadores americanos.

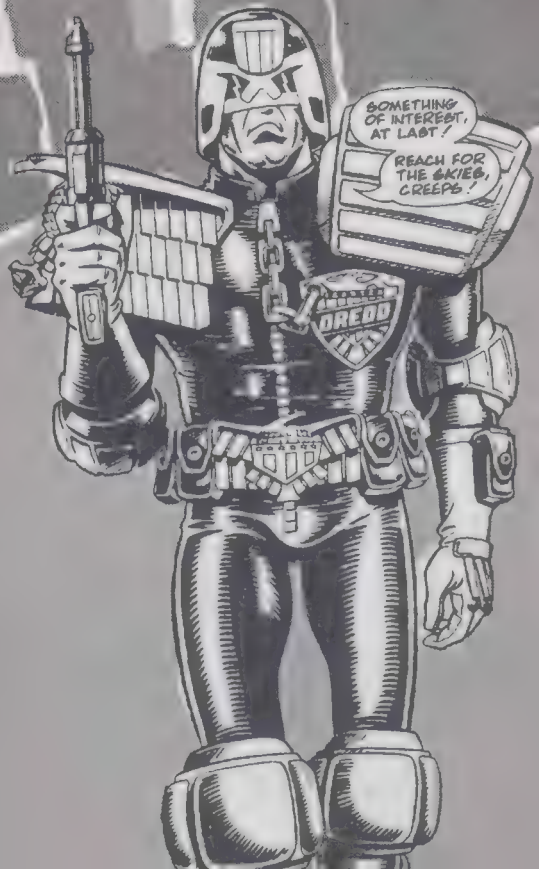
la serie tampoco contribuye a la exploración ni a la evolución en las caracterizaciones. La fórmula de 10 páginas semanales crea en el lector la inquebrantable convicción de que para la página 10 Dredd ya va a haber inventado algo para salir airoso una vez más, independientemente de las complicaciones en las que se pueda ver sumido en las primeras ocho páginas. El verdadero atractivo de la serie reside en ver como los guionistas (si bien encajonados en esta formula) se las rebuscan para deslizar, además de una sobredosis de acción y violencia, sutiles alegorías que hablan de nuestro tiempo, situaciones rayanas con el absurdo y ese inconfundible (y ácido) humor inglés. Para una historieta de tiros, piñas y guerras mutantes, no está nada mal.

DREDD, EL PERSONAJE

Dredd es un tipo grandote, musculoso, con cara de pocos amigos y una sóla pasión: La ley. Una historia del primer año revela que nació en el 2066, lo cual implica que al iniciarse la serie, tenía 33 años. Dredd es honesto pero obsesivo, justo pero incontrolable, efectivo pero letal.

Para él, nada está por encima de la obediencia de la ley. Dispara su Lawgiver contra cualquiera que viole una norma en cualquier situación y, a veces, sin siquiera vociferar "Está usted arrestado". Cuando se sube a su impresionante motocicIón llamado Lawmaster, Dredd es más imparable que nunca. El Juez Jefe Griffin está resignado y orgulloso a la vez: Dredd no falla nunca. Mientras él y su Lawmaster están en la calle, Mega-City One duerme en paz y los criminales tiemblan.

Con el tiempo, algunos guionistas intentaron humanizar un poco más a Dredd, pero básicamente el personaje es el mismo de siempre. Duro, honesto, eficiente, pero demasiado unidimensional. La estructura de



¡Yo soy la Ley! Esta frase (acuñada artísticamente por el Dr.Mabuse en su primera incursión fílmica, obra de Fritz Lang, allá por 1922) es la que pinta de cuerpo entero al Judge Dredd, verdadero policía, juez y ejecutor de la post-apocalíptica Mega-City Uno. Ahora, el más importante éxito editorial del comic británico moderno llega al cine en una superproducción que dará que hablar. Acción!

Estamos en el año 2115. El poder gubernamental de los EEUU descansa en el rudo y eficiente Cuerpo de los Jueces de Mega Ciudad Uno, cuyo mayor exponente se llama Dredd. Esta sociedad futurista se asemeja a las dictaduras fascistas, sobre todo por la aplicación de un peculiar tipo de justicia, rápida e inflexible, dictaminada por los jueces de mente estrecha y gatillo fácil.

La fuga de prisión del criminal Rico (¿bravo descendiente de nuestro carapintada devenido democrático?) detonará la acción vertiginosa, plagada de persecuciones, enfrentamientos y explosiones que terminarán devastando la utópica (¿o distópica?) mole urbana y, al mismo tiempo, despertando la adormecida conciencia y el necesario replanteo ético, humano y moral de Dredd.

¿Lo qué?!! ¿El necesario replanteo ético, humano y moral de Dredd?!. Una de las cualidades y características básicas de Dredd es su férrea, inquebrantable y monolítica predisposición a no cuestionarse jamás ningún aspecto emanado de alguna posible interpretación de cualquier ley. Su única misión es verificar el cumplimiento severo y minucioso de la misma y exterminar a todo aquel que no la respete.

Claro que, en el comic, este mecanismo funciona aceitado con recursos sardónicos y humorísticos de efecto contundente y gran carga crítica; algo que la superproducción protagonizada por Sylvester Stallone (Dredd), Armand Assante (Rico), Diane Lane (Juez Hershey, interés romántico de Dredd) y el veterano Max Von Sydow parece no tener en cuenta.

Filmada durante 98 días en los Estudios Shepperton de Londres, la película combina los talentos del diseñador Nigel Phelps (Batman), de la vestuarista Emma Portens (Aliens) y del equipo de animación de la Industrial Light & Magic, bajo la batuta del director Briton Danny Cannon. Los resultados estéticos y la recreación visual de la gráfica historietística de Dredd son insuperbales: Stallone ES Dredd de verdad, aunque se pase la mitad de la película

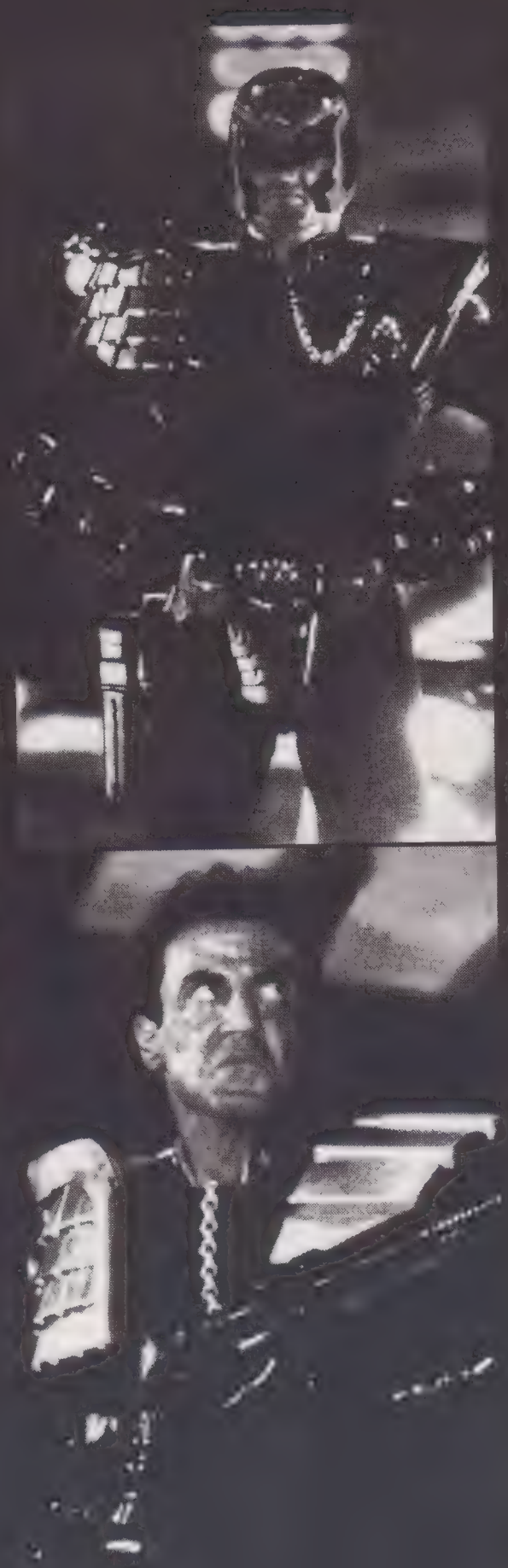
sin el eterno casco.

Lamentablemente, no puede decirse lo mismo de la caracterización de los personajes (lineal y premeditadamente ausente en los comics), ni de los sustentos básicos de la historia. Mientras el comic propone un simple pero logrado cóctel de violencia desmedida, acción desorbitada y humor sutil pero visceral, siempre puestos al servicio de una lectura política, Stallone anticipa que "El comic tiene siempre la complicidad del lector pero, en la película, la acción está siempre por sobre la lectura política. Antes que antihéroe, Dredd es un héroe. Esto lo lanza a niveles no transitados por el comic. Acá Dredd tiene una vida, un pasado y todos juntos vamos a removerlo".

Oh, no! Lo que le da sentido, coherencia y credibi-

lidad al comic de Dredd es justamente lo opuesto. Su presencia unidimensional, la encarnación puntillosa y descerebrada de un concepto abstracto, carente de vida propia, de rostro y de historia. La corporización de una idea inalterable y extremista en un universo deliberadamente exagerado en la superficie, pero con las bases bien firmes en el acontecer cotidiano y real.

"Soy un fanático cebado del personaje y lo conozco y lo entiendo como nadie -dijo el director Cannon en un arrebato de modestia- Trabajé durísimo para darle a Dredd dimensión humana dentro de una línea argumental tomada de los comics de John Wagner y Brian Bolland. El Dredd de la película entusiasmará por igual a los seguidores del comic y a aquellos que ni lo conocen". ¿Será cierto? Más allá de todo cuestionamiento, Judge Dredd se



estrenó el 30 de Junio en los EEUU y se perfila como uno de los grandes sucesos de la temporada. La megataquillera presencia de Stallone, además, le permitirá al Juez prodigarse en incontables y multimillonarias licencias de merchandising, hacerse famoso en el mundo entero e irrumpir en la pantalla chica con una serie de dibujos animados realizada por Bruce Timm y Eric Radomski (ambos cráneos por detrás de Batman: The Animated Series) para los Estudios Disney.

Interesante carrera la de este cana que hace 18 años patrulla las calles de la ciudad. ¿Vieron, jóvenes argentinos? La publicidad no miente.

ESPECIAL
JUEGOS DE ROL
Por Mr. Master

HOY: DC HEROES ROLE PLAYING GAME

Este juego es uno de los principales motivos de por qué está esta sección en Comiqueando. Este juego es el mayor nexo de unión entre el Juego de Rol y los comiqueros. Si hay comiqueros fanáticos de los Juegos de Rol, seguro se engancharon con el DC Heroes. En esta joya de Mayfair Games Inc. vamos a encontrar un sistema de juego simple pero muy inteligente; bien estructurado pero que se deja llevar por el Game Master; con muchísimo background pero que deja lugar a la imaginación de los jugadores; en pocas palabras: mi favorito.

Los personajes aparecen desglosados en nueve valores básicos (Atributos) que son:
Destreza
Fuerza
Cuerpo
Inteligencia
Voluntad
Mente
Influencia
Aura
Espíritu.

La primera línea corresponde a los atributos físicos, la segunda a los psíquicos y la tercera a los místicos. A su vez, las columnas representan: la 1 atributos de acción (y oposición); la 2 de efecto y la 3 de resistencia. Por ende, para cada acción corresponden dos valores (1 y 2 columna; acción y efecto) que será medida contra una oposición (también dos valores, 1 y 3 columna, es decir, oposición y resistencia). A través de una tablita y los dados se determinan los resultados. Con dos dados de 10 caras que se suman, se va del 2 (fallo absoluto) al 20 (el 0 vale 10). Además, cualquier doble que no sea el doble 1 (2), le permite al jugador volver a tirar y sumar el resultado a la suma de su tirada de dobles. Ej: saco dos 6; tengo 12 y vuelvo a tirar; saco un 8 y un 5; sumo 13 + los 12, saqué un 25. De sacar un doble uno, pierdo todo lo acumulado.

La primera fila es para los ataques más comunes, los golpes y para resistir este tipo de daño. Cuando el Cuerpo (Body) llega a 0, el personaje está desmayado; cuando llega a su valor de Body, pero en números negativos, está muerto.

La segunda fila es para deducir pistas, resolver problemas con artefactos y todo lo que implique el uso de la inteligencia, como así también para resistir los ataques de tipo psíquico. La Mente funciona como el Body a la hora de recibir daño.

La tercera columna es la de la Interacción. Mediante la Influencia y el Aura, el personaje resuelve acciones para las que debe llegar a la esencia de otro personaje: Interrogación (sacarle información), Persuasión (convencerlo de algo) e Intimidación (amenazarlo para que no actúe en contra nuestra). Como el Body en lo físico, el Spirit mide el daño causado por ataques con poderes místicos. Pero antes de irnos por las ramas, creo que la verdadera base de este juego son los AP. Los Puntos Atribuídos son un sistema de conversión de cualquier medición a puntajes equiparables dentro del DC Universe. El tiempo, la distancia, la fuerza, la riqueza, la potencia de un rayo, la dificultad de una pista, todo, absolutamente todo está transformado en APs. Gracias a esto, todo puede mantenerse dentro de un marco de "realidad" y coherencia, y el juego es mucho más práctico y llevadero.

Ahora viendo alguna de las fichitas de los personajes que aparecen en la página, verán que hay dos valores más junto a los atributos principales. Estos son: Iniciativa y Puntos de Heroísmo. La Iniciativa es fundamental ya que resuelve de un modo muy piola el orden en que deben actuar los personajes. La Iniciativa es la suma de la 1° columna + una tirada de 2D10 (y a veces influyen algunos otros modificadores). Los Hero Points o Puntos de Heroísmo representan ese esfuerzo sobrehumano que realizan los personajes cuando más lo necesitan y

BRONZE TIGER™

DEX:	10	STR:	4	BODY:	6
INT:	7	WILL:	8	MIND:	7
INFL:	7	AURA:	5	SPIRIT:	7
INITIATIVE:	28	HERO POINTS:			60

- **Skills:** **linked*
  Acrobatics: 10*, Charisma: 7*, Martial Artist: 10*, Military Science (Tracking, Camouflage): 7*, Thief: 10*
- **Advantages:**
  Connections: Lady Shiva™ (Low), Richard Dragon™ (High), Suicide Squad™ (High); Intensive Training; Iron Nerves; Lightning Reflexes
- **Drawbacks:**
  Minor Psychological Instability: partial amnesia
- **Alter Ego:** Benjamin Turner™
- **Motivation:** Responsibility of Power
- **Wealth:** 5

Reep Daggle/Chameleon Boy

DEX.	7	STR:	4	BODY:	7
INT:	9	WILL:	6	MIND:	5
INFL:	7	AURA:	6	SPIRIT:	6
INITIATIVE:	25	HERO POINTS:			70

- **Powers:** Chameleon 9, Omni-Arm: 9, Self-Manipulation: 16, Shape Change: 16
- **Bonuses:** Miscellaneous: Using his Shape Change Power, Reep can assume the form of nonexistent mythical creatures.
- **Limitations:** Miscellaneous: Objects Reep mimics with Self-Manipulation won't function. He can mimic an object's appearance only; Miscellaneous: Animal forms Reep assumes with Shape Change can never have a STR greater than 5, regardless of the actual STR of the beast he is mimicking.
- **Skills:** Artist (Actor): 6, Detective: 8, Martial Artist: 5, Thief: 9
- **Advantages:** Connections: Legion of Super-Heroes (High); Lightning Reflexes; Rich Family
- **Drawbacks:** Loss Vulnerability: Reep loses all Powers when exposed to Cancelite; Loss Vulnerability: Hard radiation (15+ APs) might permanently strip Reep of his Powers.
- **Alter Ego:** Chameleon
- **Motivation:** Upholding the Good
- **Wealth:** 20

© DC Comics

parece que todo está perdido. Estos Puntos se van gastando y los jugadores los utilizan para aumentar sus atributos, su Iniciativa, sus poderes, etc. Se ganan a través de la participación en las aventuras de acuerdo al rendimiento del personaje. Cuantos más Hero Points tiene un personaje, mayores son sus probabilidades de triunfar.

Además de los Atributos (que son los mismos para todos los seres del Universo; un ser humano normal tiene todos valor: 2), los super-seres que habitan el Universo DC tienen Poderes. El Juego de Rol de la DC contempla la existencia y explica el funcionamiento de mas de 150 poderes divididos en Físicos, Psíquicos y Místicos, lo cual permite una excelente creación de personajes propios de los jugadores. Además, y como todos los seres, los personajes poseen Habilidades, que son especificaciones adquiridas ya sea por medio de estudio o entrenamiento, como pueden ser el Ocultismo, la Habilidad para ser Detective, Acróbata, Científico o Artista.

Otra forma de seguir describiendo al personaje es por medio de las Ventajas y Desventajas. Estas no se miden en APs, se tienen o no. El ser Rico, Atractivo, Conocer una ciudad, ser Experto en algún tema o tener una Mascota, son Ventajas y el tener una Apariencia Extraña, estar Casado, Restricciones Físicas, Problemas Psicológicos o Mala Suerte son Desventajas que hacen al personaje y lo ayudarán o perjudicarán a lo largo de las aventuras.

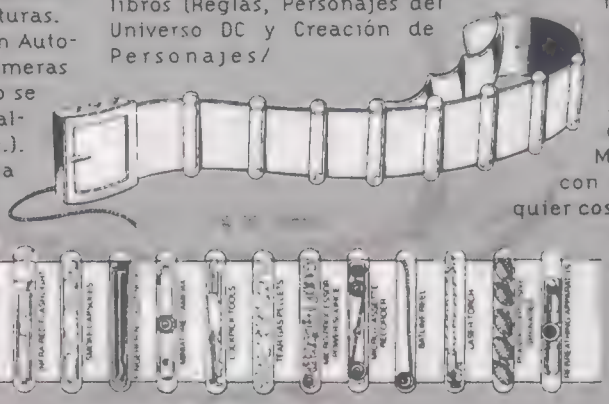
Las acciones se dividen en Automáticas y de Dado. Las primeras son aquellas en las que no se puede fallar (caminar, saltar un banquito, leer, etc.). Las otras necesitan de una tirada de dados para ver si es posible para el personaje realizarlas (pegar una trompada, resolver un acertijo, interrogar al villano, etc.). Las acciones se desarrollan dentro de fases y cada fase dura 4 segundos (0 APs). Cada jugador puede realizar dos acciones Automáticas y una de Dado por fase. Lo primero que se hace cada fase es tirar por Iniciativa. En orden decreciente se declaran las acciones a desarrollar y de acuerdo a la Iniciativa se llevan a cabo las acciones declaradas (el que sacó más Iniciativa actúa primero y declara su acción último, sabiendo qué harán todos los demás; puede que las acciones declaradas resulten imposibles de ralizar a la hora de tirar los dados). Luego del despliegue de las acciones, se pasa a la Recuperación (si es necesario por heridos en Combates). Quizás no lo parece, pero es realmente sencillo y atrapante a la vez.

Recomiendo fervientemente la Second Edition de este juego, que viene en una caja con tres libros (Reglas, Personajes del Universo DC y Creación de Personajes/Poderes), una ruletita para simplificar la tabla de Acción/Oposición/Efecto/Resultado, la Pantalla del Game Master, 2D10, cards con ficha y dibujo de 75 personajes grossos, una aventura en solitario de Batman y Exposed! una aventura para jugar con la Liga de la Justicia. Como dice el Dr. Sax, uno de los más fans de este Juego de Rol: Espectaculaaar!

Además de una compilada Third Edition y más fichas en cuatro Who's Who, Mayfair editó con estas mismas reglas un poco comprimidas, un Batman Role Playing Game, adecuándolo al universo del encapotado y sus villanos (sólo 66 de los 160 poderes del DC Heroes RPG), con más fichas y una aventura contra el Joker.

Ahora viene lo fulero: a Mayfair se le venció la licencia y nadie siguió con el DC Heroes RPG, ni nada parecido. Se acabó todo. Es dificilísimo conseguir este Juego, Módulos o Sourcebooks con más información. Cualquier cosa que vean por ahí, avisen.

¿Qué talco? ¿Cebados? ¿No les empezó a gustar un poco más esto de los Juegos de Rol? Vieron que si, yo se los dije...



PANTALLAZOS

por Fernando García

➥No hay dos sin tres. Tras el éxito de The Return of Jafar (secuela de Aladdin), la Disney empezó a trabajar en Aladdin and the Forty Thieves, nueva producción especial para video que terminará definitivamente la saga de Aladino. En esta tercera parte, el héroe destronará a Jafar y contraerá matrimonio con Jasmine.

➥La gran convención de Ultraman se llevó a cabo en el Parque Tierra Verde, uno de los más grandes del Japón. Como final de fiesta, se montó una obra teatral protagonizada por Ultraman y Ultra Siete, que sirvió también para presentar al nuevo miembro de la Ultra Hermandad, Ultra Siete 21, futuro protagonista de la serie de TV Ultraman Neos, producida por Tsuburaya Productions.

➥Stan Lee dio a conocer los planes de Marvel Films para los próximos años. En orden alfabético, los proyectos son: Blade, el cazador de vampiros coprotagonista de The Tomb of Dracula, será llevado al cine por el director Ernest Dickerson para New Line Cinema, probablemente encarnado por Wesley Snipes. El guión de David Goyer enfrenta al protagonista con el Diácono Frost, nosferatu escapado del comic-book.

Dr.Strange, también con guión de Goyer, encontró refugio en Columbia Pictures y narra la batalla entre Stephen Strange y Mordo por la posesión del libro Darkhold. Están confirmadas la presencia de Wong y la animación computada para los efectos mágicos, que reflejarán la psicodélica gráfica de Steve Ditko.

Ghost Rider está a cargo de Savoy Entertainment y el film combina la personalidad de John Blaze (el Ghost Rider original) con el look pesado de Dan Ketch (el actual) en una aventura urbana que será dirigida por Sam Raimi. Se utilizará animación computada para lograr el efecto de la calavera flameante y la moto infernal. El guión -también de David Goyer- recrea la eterna lucha entre Ghost Rider y el demonio Zarathos.

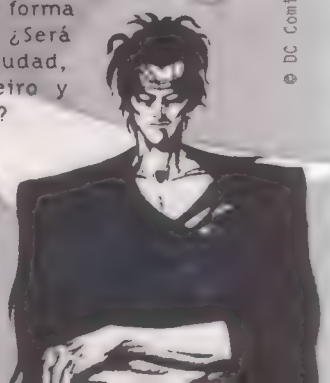
Luke Cage es la gran superproducción actual de New Line Cinema, que espera contar con Denzel Washington, Laurence Fishburne o Wesley Snipes (de rechazar el papel de Blade) en la piel del negro héroe de alquiler. El guión de Ron Friedman es una versión libre de El Conde de Montecristo, de Alexandre Dumas, lo cual llama bastante la atención y abre un amplio abanico de posibilidades para el resultado final.

Nick Fury, Agent of SHIELD, es el último proyecto que Marvel Films presentó a Fox TV. El guión de la película (que funcionaría como capítulo piloto de la serie) está firmado -otra vez- por David Goyer y sigue de cerca la saga contra HYDRA narrada con mano maestra por Jim Steranko en la Strange Tales de los '60.

➥Después de siete meses de arduo trabajo, el estudio argentino La Familia Animada comandado por Alejandro Fasce, terminó el trailer de Cybersix, dos minutos y medio brillantemente animados en base al personaje de Carlos Trillo y Carlos Meglia, que será estrenado en el marco del festival francés de animación con la intención de encontrar inversores. Y ojalá lo logre, porque el laburo es bueno de verdad.

➥Oren Koules y Alan Riche están produciendo el film Sandman, basado en el multipremiado comic-book de DC escrito por Neil Gaiman. Aunque parezca mentira, Gaiman ni figura en el proyecto (por voluntad propia, es necesario aclarar) y el guión está siendo escrito por Ted Elliot y Terry Rossio, siguiendo la premisa establecida en la primera saga de la revista.

➥Mientras tanto, Gaiman está escribiendo los guiones de Neverwhere, serie de TV producida por Crucial Films para la británica BBC. El programa transcurre en una Londres oculta bajo la ciudad, a la cual sólo puede accederse de improviso y en forma casual. ¿Será como Ciudad, de Barreiro y Giménez?



ARKHAM

C O M I C S

SI NO VENIS ESTAS LOCO !

Talcahuano 1071 Local 93 10 a 20 Hs.

ABRE EL 24 DE JULIO

LA VERDULERIA

del Dr.Müle y Cia.

Ah! Qué placer! Alcahuetes espontáneos de los cuatro puntos cardinales se la pasan recortando y mandándome artículos de diarios y revistas perpetrados por los infinitos verduleros que mandan fruta desde los medios de comunicación. Y yo, como no podía ser de otra manera, me complazco en mandarlos al frente y verduguearlos con la saña que estos giles merecen.
Para este mes junté un verdadero Especial Mocos del Cine. Para empezar, las metidas de pata más grossas deben ser las de los ineptos que redactan la revistita TV Cable, de Tucumán. Miren estas dos maravillas:

El rey león es el segundo largometraje de dibujos animados de Disney y el primero que se basa en material de fuentes originales que, además, se desarrolla en un ambiente natural

...sisiva de los años 60, c... Adam West y Burt War... como el famoso dúo dinámico; tanto éxito tuvo que dio pie a la realización de varios largometrajes con la misma pareja en los

Uy, Dios, qué duro viene esto! ¿El Rey León es la segunda película de Disney?! ¿Y Fantasia qué es? ¿La vigésimosexta?. Morite, loco!
Y encima me vengo a enterar que hay más de un largometraje basado en la serie de Batman de los '60! Me re-cagaron! Yo conocía uno sólo (el del bati-repelente de tiburones)! ¿Dónde están esas joyas perdidas del séptimo arte? ¿Las tendrán escondidas en Tucumán?
Otra bastante grossa, publicada en Mayo por la infecta revista Viva, de Clarín:

largometraje: en 197... trenó "Mil intentos y un invento", con Anteojito y Antifaz

caballito valiente" ganó en el '87 el

Y le seguimos errando fiero. Ahora resulta que los largometrajes de García Ferré son dos y no tres. Digo yo, ¿Petete y Trapito, qué era? ¿Un corto publicitario que duraba una hora y media? Arrojadlos!
Y ya que estamos con Clarín, de todos los cirujas que salieron a hablar gansadas a raíz del accidente de Christopher Reeve, el Gran Diario Argentino fue, por lejos, el que peor lo hizo. Miren esto:

actor de Superman

NUEVA YORK, Estados Unidos (AFP).— Christopher Reeve, el hombre que enfundó las ropas de Clark Kent para protagonizar en tres películas las aventuras de Superman, debió ser internado de urgencia el sábado a la noche"

Y dale con pifiarle a la cantidad de películas! Es cierto que olvidarse de la patética Superman IV es un gesto de conmiseración para con el pobre Reeve, pero a los efectos de informar (porque de eso se trata, no?), comerse un film es síntoma de burrada y no de piedad.
Y si de burradas se trata, no puedo dejar pasar la perpetrada por Juan C.Fauvety en el difunto Suplemento Rock de La Nación, el último 28 de Abril. En la nota dedicada a Tank Girl, Fauvety se mandó esta joya:

dar después de eso. Ella bebe, fuma, canta y baila, mientras no deja de utilizar sus *poderes* para combatir el mal.

¿De qué hablás, animal?! ¿Qué poderes?! Cualquiera que haya leído alguna vez un comic de Tank Girl (o visto la película, para el caso) sabe que esta borrega no tiene ningún poder! A menos que contemos como un poder el tomarse hectolitros de cerveza sin ponerse en pedo y voltearse a esos mutantes con forma de canguro...(puaj! ¿Se imaginan el aliento que deben tener?). Resumiendo, Fauvety, andá a robar a los caminos!
Ah! Y antes de terminar...queridos chicos de Marvel-/Columba: Muy lindo el postercito de la X-Men N.6, pero...¿Cómo no saben que ese dibujito no es la formación de los X-Men en 1986, sino un dibujo de la formación del '75 hecho en 1986 ?! Cuánta ignorancia, voto a Odín!

BOTTOM TEN

Y sí, ya es momento de publicar el excecrable ranking de la infamia, donde vos podés escrachar al personaje que más náuseas te provoca y, con un poco de suerte, llevarte algún premiecito. Estas son las posiciones hasta hoy:

10) Guy Gardner
9) Bloodshot
8) Nightwatch
7) Ghost Rider
6) Scarlet Spider
5) ShadowHawk
4) Azrael
3) Barbie
2) Superman
1) SPIDER-MAN!!

© MLG

X-MEN

POR ANDRES Y DIEGO ACCORSI

SOLO PARA X-PERTOS

Todas las ilustraciones son © MEG

¿Volvió Fénix? Los sorprendidos X-Men ven en el cielo al temido pájaro de fuego, seguido de un Scott Summers cayendo en picada. Surgiendo desde dentro de Cíclope, Phoenix vence a todos los X-Men y se va. La muerte de los Starjammers y la destrucción de New York por Dark Phoenix alarman a los X-Men, pero Cyclops descubre la verdad. Lamentablemente todos lo ven a él como la poderosa criatura asesina, por lo que toma control del Salón del Peligro y derrota a sus compañeros. Gracias a una combinación de poderes entre Rogue y el Profesor X, Scott desenmascara el plan del perverso Mente Maestra, autor de todas estas ilusiones, y Tormenta lo despacha al toque.

Cuando vuelven a la Mansión, el poderoso Galactus, frente a sus propias narices, hace desaparecer toda la Escuela de Xavier. Siguiendo el rastro llegan a un heli-carrier de S.H.I.E.L.D. y descubren que han robado el parche de Nick Fury; en la Tierra Salvaje, han secuestrado a Zabú, el tigre de dientes de sable de Ka-zar y en New York el Fantasti-car de los 4 Fantásticos y la ventanita de Dr. Strange y el traje original de la Reina Negra y el vestuario de la Avispa y... Tras unos enfrentamientos con los Vengadores y Sebastian Shaw, una pasada por las oficinas de la Marvel Comics, los mutantes descubren que el culpable es el alienígena conocido como Impossible Man, en una divertida competencia con su mujer y sus hijos. En cuanto los X-Men descubren los "premios", bandas de extraterrestres caen tras el Impy, pero la Princesa Lilandra intercede y les hace devolver todo a sus dueños, para que la cosa termine bien. Al día siguiente, Scott y Madelyne Pryor se casan.

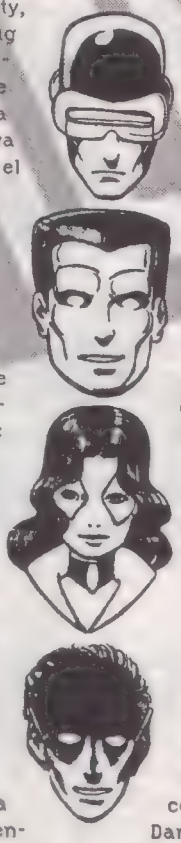
La luna de miel es interrumpida en el Pacífico Sur, cuando el avión cae en medio de una tempestad y a duras penas logran salvarse de un pulpo e iniciar de nuevo su viaje.

Mientras, Wolverine descubre que Mariko le había negado el matrimonio bajo influencia de Master Mind, por lo que vuelve a Japón en donde su amorcito ha prometido no casarse hasta liberar al clan Yoshida de las garras del Yakuza (la mafia nipona).

Creyendo que Rogue está bajo la influencia psíquica de Xavier, Mystique planea un ataque contra los X-Men. Mientras el Profesor se despide de Lilandra, Scott (recién vuelto del viaje) junto a su hermano Alex despiden al Corsario, su padre, que junto a los Starjammers, deja la Tierra.

Peter, Kitty, Kurt y su novia Amanda van a una función de ballet, pero la Hermandad de Mutantes Malignos hace su entrada. Tras ser atacado casi simultáneamente con frío y calor, Colossus cae. Kitty corre al edificio de los Fantastic Four a buscar algo que ayude a revivir a su compañero ruso, mientras los X-Men llegan para unirse a la batalla junto a Nightcrawler y Amanda contra Blob, Pyro, Avalancha y Destiny. Sorprendentemente, los villanos son rápidamente vencidos: el ataque era una distracción para poner en marcha el plan de Mística. Sola, entra a la Escuela y logra herir a Xavier, pero se sorprende cuando Rogue se niega a ir

con ella. Aunque Mystique le recuerda que es su madre adoptiva, Rogue se queda con Xavier, ya que el Profesor es su única posibilidad para aprender a controlar sus poderes. Los X-Men liberan a los prisioneros a cambio de la promesa de la seguridad del Profesor X.
Cuando los Morlocks ayudaron a Kitty, ella prometió a cambio quedarse con Caliban, pero sin embargo se fue a la superficie. Ahora los Morlocks la han secuestrado y la preparan para su boda con Caliban. Una falsa Kitty Pryde cae desde el edificio Baxter, pero Wolverine no se deja engañar y junto a Tormenta y Rogue van a rescatar a Ariel (nuevo nombre de heroína de Kitty). Ella detiene la pelea y jura quedarse con los Morlocks si salvan a Colossus. Uniendo los poderes de Rogue y el Morlock Healer (Sanador) Peter vuelve a la normalidad y se cura. Kitty se va con Caliban pero viendo que ella no lo ama, decide dejarla ir y anular la promesa.
De vuelta en la Mansión, el Profesor empieza a probar su nuevo cuerpo y puede caminar, pero recibe una onda psíquica alienígena muy poderosa. Mientras Tormenta trata de arreglar su amistad con Kitty, ésta ayuda a su amigo Doug Ramsey a entrar a la Academia de Massachusetts. Allí se sorprenden de ver a la Reina Blanca vivita y coleando, ya que se la creía en coma. Y el Profesor no puede sentir su grito; rastreando las poderosas ondas psíquicas del Beyonder ha llegado con el resto de los X-Men a una extraña plataforma extraterrestre. Este aparato los llevará a otro mundo donde serán partícipes de las Guerras Secretas. Enfrentados los más poderosos héroes y villanos del Universo, inexplicablemente Magneto toma partido por los primeros y los X-Men lo aceptan entre sus filas. Colossus se enamora de una nativa del Battleworld, pero la muerte le quita esta oportunidad de amar.
Cuando son devueltos a la Tierra, aparecen en Japón, donde un dragón, enamorado de Lockheed empieza a crecer hasta alcanzar dimensiones peligrosas para la isla. Sunfire, el mutante japonés se reúne con los X-Men para atacar a la criatura, pero basta con el rechazo de Lockheed para que la triste dragón se retire y desaparezca sin más explicaciones.



Enviada como avanzada a Estados Unidos para ayudar a Kitty, Rogue escucha los mensajes del contestador automático de la Mansión y se entera del peligro de muerte que pende sobre Michael Rossi en un heli-carrier de S.H.I.E.L.D. y vuela en su ayuda. Allí libera a Rossi de ser interrogado brutalmente por un doble-agente del Hellfire Club y lo lleva a la casa de verano de los Danvers en Cape Cod. Cuando Rossi se recupera, descubre que Rogue está inconscientemente interactuando su personalidad con la de su antigua compañera y amante, Carol Danvers. Rogue también se da

X-MEN: LA HISTORIA OFICIAL-

CAPITULO XIV: LA EXPANSION NO SE DETIENE

Las historias que Chris Claremont pergeñaba en X-Men y New Mutants se iban haciendo cada vez más complejas, con más y más personajes accesorios, al punto de crear una mitología mutante difícil de contener en apenas dos series mensuales. Y la Marvel, complacida por las excelentes cifras de venta, no hacía más que alentar la proliferación de nuevas publicaciones donde mostrar (y vender) a la interminable galería de personajes de Claremont.
Una de esas publicaciones fue Magik (originalmente titulada Illyana and Storm), una mini-serie de cuatro episodios lanzada a mediados de 1983. Con guión del propio Claremont y dibujos del veterano John Buscema, la mini-serie ahondó en el pasado de Illyana Rasputin, revelando exactamente cómo transcurrieron esos siete años en el limbo del demonio Belasco, siete años que parecieron apenas unos minutos para los X-Men y para los lectores de la X-Men N.160.
En Octubre de 1983 se lanza la miniserie X-Men/Micronauts, que presenta un team-up entre los célebres mutantes y un grupo de aventureros del espacio cuya serie mensual gozaba, por aquel entonces, de un moderado suceso. Chris Claremont y Bill Mantlo (el guionista de Micronauts) escribieron en conjunto los cuatro números, supervisados por Bob Budiansky. Jackson Guice, por entonces un joven principante que dibujaba la serie de Micronauts, fue el encargado de ilustrar la saga, junto al entintador Bob Wiacek.
El año 1984 se inicia con una miniserie de cuatro números protagonizada por dos personajes muy conocidos por los lectores de X-Men: Dazzler y Beast. La mini-serie se llamó Beauty and the Beast y el guión, escrito por la primeriza Ann Nocenti, retomaba los eventos de la Marvel Graphic Novel N.12, que tuviera a Dazzler como protagonista. Por otra parte, Beast conservaba intacta su popularidad, especialmente a raíz de los eventos de The New Defenders N.125, en el que Hank y sus ex-compañeros Angel y Iceman formaron un nuevo grupo de Defensores. Don

AT FACE VALUE, THE WHOLE THING IS ABSURD! WHY WOULD A BEING SO FAR REMOVED FROM US AND SO POWERFUL AS THE BEYONDER BRING US ACROSS THE UNIVERSE FOR A STUPID, SIMPLISTIC "GOOD-VERSUS-EVIL" GLADIATORIAL CONTEST? IS HE A MAD GOD? A COSMIC IDIOT?
AND WHY US? WE BEINGS, MOSTLY GALACTUS? HE AND EVEN GODS A IS A FORCE OF MORE CAPABLE OF THAN A HURRICANE QUAKE! WHY IS HE

Perlin, el dibujante titular de The New Defenders, ilustró Beauty and the Beast.
Uncanny X-Men N.180, de Abril de

cuenta de las consecuencias que le sigue trayendo el haber absorbido las memorias y poderes de Miss Marvel. Mientras, como resultado de su ataque a S.H.I.E.L.D., Rogue es culpada de homicidio y Nick Fury da órdenes para su captura.
Tras ser liberada por los New Mutants, Kitty se reúne con los X-Men, donde Peter la pone al tanto de sus sentimientos por la alienígena y se corta el romance. Entristecida, se va a visitar sus padres, mientras Wolverine se lleva a Kurt y a Peter de parranda por New York. Una charla en un bar deriva en una lucha contra el Juggernaut. Coloso volcó cerveza sobre Cain Marko y, por lo tanto, sus amigos mutantes no intervienen en la pelea. El Juggernaut termina por destruir todo el bar y deja a Peter enterrado y molido a trompadas. Para Logan eso es lo que se merece por herir a Kitty. Luego de esto, Wolverine y Kitty parten hacia Japón.
Las agentes federales Valerie Cooper y Raven Darkholme visitan al mutante inventor Forge para que construya un detector e inhibidor de super-poderes para enfrentarse a los aliens invasores llamados Di-

re Wraith. Mientras tanto, Rachel Summers, la hija de Scott Summers y Jean Grey de un futuro alternativo se pasea por New York, seguida por la malévola Selene, una poderosa mutante que encontraran los New Mutants en Nova Roma. Rachel se hace amiga de un tipo, sólo para ver cómo Selene lo mata y así empieza un duelo de poderes psíquicos en el que Rachel logra salvarse gracias a la eficaz intervención del Profesor X y sus X-Men. Selene es derrotada y Rachel queda perpleja ante un mundo que no corresponde con su pasado.
A pesar de Raven Darkholme, Henry Peter Gyrich y Val Cooper se hacen del invento de Forge y van a cazar a Rogue. Esta mutante, en un estado cercano a la locura, se ha refugiado en un lugar próximo al Mississippi, donde viviera de niña. Tormenta la encuentra, pero también el grupo de Gyrich. Para cuando llega un enojado Forge ya es tarde; Gyrich dispara el arma pero el rayo cae sobre Storm en vez de Rogue, quitándole sus poderes!

1984, marca el ingreso de los mutantes a la maxi-serie Secret Wars (originalmente titulada Cosmic Champions), doce números escritos por Jim Shooter y dibujados por Mike Zeck, Bob Layton y otros. Esta saga (posiblemente creada como respuesta a Crisis on Infinite Earths, la maxi-serie que DC planeaba para 1985) no se vio reflejada con crosso-

...IY THIS ODD COLLECTION OF FROM EARTH? AND WHY DOESN'T *ANY* HUMAN BEINGS ...AY BE TEMPTED, BUT GALACTUS
THERE MUST BE MORE TO THIS...BUT WHAT POSSIBLE PURPOSE COULD THERE BE?
NATURE--NO HAVING ENEMIES OR AN EARTH-HERE?

vers en los títulos mensuales, sino que los héroes y villanos desaparecieron misteriosamente sobre el final de las revistas con fecha de tapa de Abril para reaparecer en las revistas de Mayo, con los eventos de Secret Wars a cuestas. Los X-Men cumplieron un rol más que protagónico en la historia, que reafirmó el lugar especial que ocupan los mutantes en el Universo Marvel. Para el final de Secret Wars, Charles Xavier volvía a caminar y Magneto había pasado a ser un aliado de sus eternos rivales. "Los tiempos cambian - dijo Claremont en aquel entonces- En el mundo real, hace 35 años, para el gobierno británico, Menachim Begin era un terrorista. Ahora, antes de retirarse, era el Primer Ministro de Israel, respetado en todo el mundo occidental. Hace diez años, los vietnamitas eran nuestros peores enemigos. Quién sabe qué serán dentro de diez años".
La X-Men N.182 marca la despedida de Louise Jones, quien deja el cargo de coordinadora en manos de Ann Nocenti, la joven y talentosa guionista que había hecho sus primeras armas como coordinadora en las revistas The Thing y The Hulk. Nocenti también se hizo cargo de New Mutants a partir del N.17 y dio vía libre a la revolución que se produciría un mes después en las páginas de esa revista.
En X-Men N.183 (Julio 1984), Wolverine y Kitty Pryde dejan el grupo, para regresar recién en el N.192. En el interín, ambos protagonizan la mini-serie Kitty Pryde and Wolverine, que originalmente iba a durar cuatro episodios, pero se terminó extendiendo a seis. Chris Claremont escribió el guión (ambientado, una vez más, en el Japón) y Al Milgrom tuvo a su cargo el dibujo. "En realidad la protagonista es Kitty -reconoció Louise Jones- Wolverine está ahí porque le encanta el Japón, quiere mucho a Kitty y no quiere que la terminen matando". Obviamente, el hecho de que Logan fuera el más taquillero de los X-Men también contribuyó a la elección.
Para el N.185 Claremont prometió una sorpresa y cumplió: Storm perdía sus poderes. Este giro es el puntapié inicial de un número doble, el 186, probablemente el mejor de esta época. Se trata de LifeDeath, la historia de amor y odio entre Storm y Forge, magistralmente ilustrada por un invitado de lujo: Barry Windsor-Smith. Gracias al éxito de la iniciativa, estas visitas se convertirían en una sana costumbre.

X-MEN

PODER MUTANTE

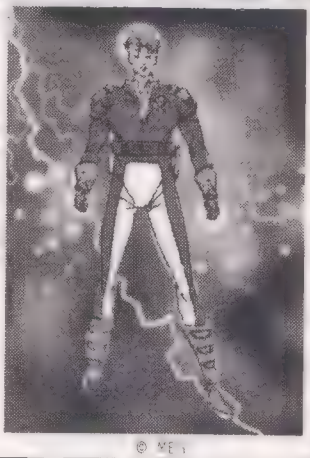
PHOENIX

PHOENIX [fí-nix], Fénix en castellano.
Nombre Real: Rachel Summers
Primera Aparición: Uncanny X-Men n.141 (como Rachel) o X-Men n.199 (como Phoenix)
Poder Mutante: Rachel, la mutante hija de Jean Grey y Scott Summers, posee de por sí una amplia gama de poderes psíquicos propios, a los que se le suman la increíble la energía del Phoenix, alimentada por las psiquis de todos los seres vivos del cosmos. El resultado es un ser incalculablemente poderoso, capaz de lanzar descargas psíquicas de gran magnitud, crear escudos de fuerza, y una amplia lista de habilidades psiónicas, además del poder para manipular el tiempo, el espacio, la materia y la energía en las formas que desee. Phoenix puede vivir en cualquier ambiente sin sufrir daños, ya sea un sol o el espacio sideral y puede volar a velocidad warp. Fundamentalmente, el Phoenix se rige por los conceptos de vida y pasión, pasión para crear y destruir.

© MEG

RUSTY

RUSTY [rásti]
Nombre Real: Russell Collins
Primera Aparición: X-Factor n.1.
Poder Mutante: Rusty empezó su carrera como mutante al darse cuenta que estaba calcinando a una prostituta. Su cuerpo despedía un intenso calor que pronto se transformó en una bola de fuego. Poco a poco Rusty aprendió a controlar su poder sobre las llamas, a lanzar llamaradas de sus manos, absorberlas y dominarlas. Luego de X-Factor, X-Terminators, los New Mutants, el Mutant Liberation Front y de ser un Acólito de Magneto, Rusty pereció incinerado por un mutante mucho más poderoso que él: Holocaust. Que en paz descanse.



© MEG

CALIBAN

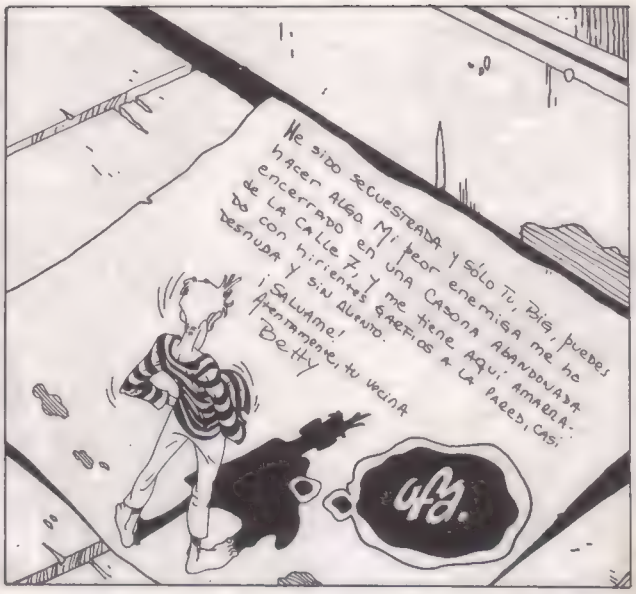
CALIBAN [cá-li-ban].
Nombre Real: Desconocido.
Primera Aparición: Uncanny X-Men n.130.
Poder Mutante: Inicialmente, el Morlock llamado Caliban tenía la capacidad de localizar a cualquier mutante que buscara, como así también el descubrir mutantes entre la gente. Tras un proceso poco grato al que lo sometió Apocalypse, Caliban se convirtió en un ser descontrolado, violento, con un superfísico, más resistente y ágil, con los dedos terminados en "wolverinescas" garras. Ahora más calmado sigue siendo muy grosso y mantiene su poder de rastreo de mutantes al nivel de Cerebro, la computadora de Xavier. Su horrenda apariencia, sumada a los experimentos de Apocalypse, le dieron a Caliban un poder extra: el de provocar miedo en sus oponentes.

© MEG

USTED LO SABE, MUY BIEN, KRUMENS. SOY CAPAZ DE DUPLICAR A CUALQUIERA DE LAS CRIATURAS, INCLUIDAS LAS DISCOLAS COMO CYBERSIX O DATA.
VIVA SI LO SE, HERR DOKTOR.
POR EJEMPLO AQUÍ TENGO AL PEQUEÑO HELMUT MAS LISTO EN SU DUPLICADO DESPUES DEL DESAFORTUNADO ACCIDENTE QUE TUVO EN MERIDIANA.
HIJITO...
PRONTO ESTARA LISTO PARA SER ENVIADO A SEGUIR ASISTIENDO A JOSÉ.
DEL UNICO QUE HE PERDIDO TODO ES DE BIG BANG. NO TENGO CELULAS CULTIVADAS PARA UNA POSIBLE CLONACION, NI SU MEMORIA GENETICA EN LA COMPUTADORA.
CLICK!
Y, A VERDAD, LO EXTRAÑO MUCHO, SIGH.
QUE SENSIBLE ES USTED, HERR DOKTOR
EL FUE EL PRIMERO.
...EL UNICO QUE CONCEBÍ ARTESANALMENTE, SI BIEN EN ESCALA PORQUE EN AQUEL ENTONCES ESCASEABAN LAS MATERIAS PRIMAS Y HAY COSAS QUE SE HAN PERDIDO CON EL, MALDITO SEA. FUE LA UNICA CRIATURA DE MI INVENCION QUE NO NECESITA SUSTANCIA PARA SEGUIR VIVA.
Y NO PUDE REPETIR ESA CONDICIÓN.
ODIO A LA INUNDACIÓN QUE SE LO LLEVO DE AQUI!?
ADEMÁS, SE QUE ESTÁ VIVO Y EN LA MISMA CIUDAD, QUE MIS OTRAS CREACIONES
QUE VEHEMENTE ES USTED, HERR DOKTOR

LOS INFORMES DE MIS TECNOS, MIS TYPES, MIS IDEAS FIJAS, TODOS DICEN QUE HAN VISTO UN SER COMO BIG BANG EN MERIDIANA. Y ESTO ME HA REVIVIDO LA NECESIDAD DE TENERLO.
EL ERA MEZQUINO, AMBICIOSO, SEDUCTOR. SI ES NECESARIO LO CORROMPERE PARA QUE VUELVA A MI.
TENÍA TAMBIEN UN TEMPERAMENTO INDEPENDIENTE. PERO LA RIQUEZA, EL PODER, SON HERRAMIENTAS PARA TENTARLO, JE.
QUE RACIONAL ES CON HEARDOKTOR
Y UNA VEZ QUE LO TENGA A MANO...
...LO ABRIRÉ AL MEDIO PARA ANALIZAR EL OLVIDADO SECRETO DE SUS CÉLULAS Y CONEXIONES
MIENTRAS TANTO, UN INTERROGANTE ME ACICATEA, KRUMENS. ¿SU PEQUEÑEZ HABRÁ TRANSFORMADO A BIG BANG EN UN RATONCILLO TEMEROSO?
NO CREO... ERA UN LUCHADOR.
¿QUÉ ESTARÁ HACIENDO AHORA?
-2

¿y eso?
SHC


He sido secuestrada y sólo tu, Big, puedes hacer algo. Mi peor enemiga me ha encerrado en una casona abandonada de la calle 7. Y me tiene aquí amarrada con hirientes saetas a la pared, casi desnuda y sin aliento.
¡Sálvame!
Apresúrate, tu vecina
Betty
Uffa.

con este día...

(Es hecho allá)

esto me servirá para llegar mas rapido

NO ME AMILANAREIS
ELEMENTOS
DESENCADENADOS.
-3

¡HOP!
PUM
PUC
Tiene que ser AQUÍ
Ahí está esa boba.
OOH...
Ya llegué. ¿Sabes donde está la llave para quitarte los grilletes?.
¡Mi Héroe! Esa maldita las guardó en su cartera. ALLÁ.
SNIF
Bio... Bio... Me excitas, me apasionas, me da vuelta tu seguridad, ¡MACHAZO!
Ten calma que enseguida te libero.
SHIGHT CHICT
Plic
AHORA VERAS GUSANO.
-4

¡Uuu! ¡Que bien hace su papel la muchacha que contraté para fingir el rapto.
CRAC

Es buena en ARTES MARCIALES, aunque... espero que no la castigue.

CRRSH!!

¡Eh! ¿Que haces?

¡NO! Ji Ji Ji Ji ¡Tengo cosquillas!

Mi ¡Mi pezón!

Sí, sí, así, ¡Así!

MÁS... Mas abajo... Uhhhh.

¡Eh! ¿Que hacen?

Puf Puf ¡Listo!
Enseguida te libero.
MFF...
¿NO... No me acompañas?
NO Debo terminar algo aquí.
Nam Nam
Glot Glot
SAM
Plic Plic
y a mí ni me miro.
Snif.
Aaaaa-aahhh Arf-Arf
¡Así, así ¡Tigre! ¡Fiera!
¡hhhhhmmmaaaasss!
¡HAAA!
¡UUG AF!

...Y HAY, ENTONCES, TANTO EN BAUDELAIRE COMO EN RIMBAUD, UNA CONCIENCIA, UNA MISMA PREOCUPACION POR LAS CONDICIONES EN LAS CUALES PUEDE ESTABLECERSE ENTRE LOS HOMBRES EL MISTERIOSO INTERCAMBIO DEL PLACER HUMORIS.
Y LLEGAMOS ASI A LAS DEFINICIONES DEL HUMOR EN LA LITERATURA. NEVEUX DECIA QUE "EL HUMOR ES LA UNICA FORMA AUTORIZADA DE CRIMEN PASIONAL", Y POR SU PARTE, ANDRE BRETON ASEGURABA QUE...
PROFESOR SEIDELMAN, EL DIRECTOR QUIERE VERLO.
QUEDENSE EN SILENCIO ALUMNOS, QUE ENSEGUIDA VUELVO.
SI SEÑOR SEIDELMAN, CLARO QUE SI.
TUMP
PA
¿USTED ME NECESITABA, PROFESOR STREGA?
CHOK!
Si, Adrian. Cierre la puerta que quiero hablarle de un asunto... hm... digamos... delicado.
Estoy francamente preocupado. La profesora Boom no ha venido tampoco hoy. Algo le pasa, pobre chica, anda deprimida, creo que con mal de amores.
SI ME DI CUENTA, POBRE BETTY.
Usted y ella son amigos, los he visto conversar bastante. Tengo la impresión de que si usted le habla lo escuchará
¿HABLARLE?

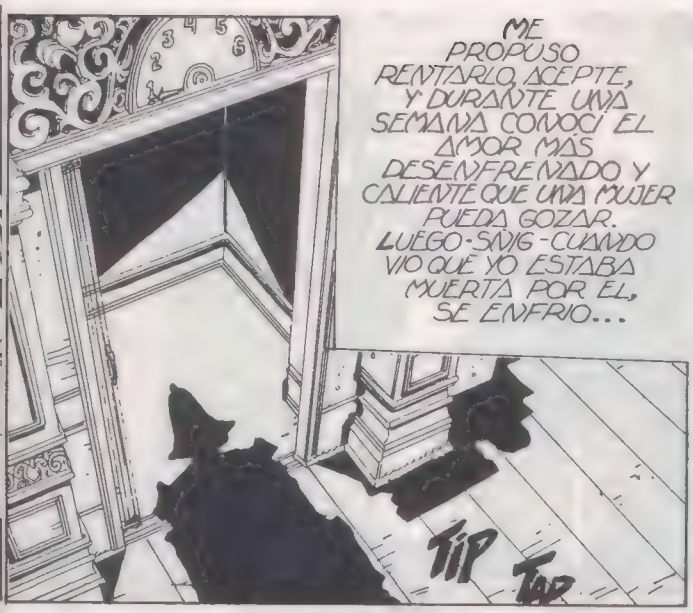
Si. Alguien debe convencerla de que ningún hombre vale tanto como para sufrir por el como una perra. porque, si algo es evidente, es que la profesora Boom está hecha un trapo por culpa de una pasión no correspondida.
YO...
... NO SÉ, NO ME GUSTA INMISCUIRME EN ESTAS COSAS. PERO APRECIO MUCHO A BETTY BOOM. IRÉ A VERLA, PROFESOR STREGA.
Gracias, Adrian.
AY, AY, AY DE MÍ. ¿POR QUÉ A BIG BANG TODAS LAS MUJERES LE VIENEN BIEN MENOS YO? ¿TAN FEA SOY?
Tic
Tic
QUE AN
¿TAN POCA COSA? AL PRINCIPIO, CUANDO LE ALQUILÉ EL DEPARTAMENTO DE AL LADO, SE MOSTRABA MÁS... COMPRENSIVO.
Tic
NUNCA NADIE EN MI VIDA ME HIZO EL AMOR COMO ÉL EN ESAS PRIMERAS NOCHES DE VECINOS. PERO DESPUÉS... SE VOLVIÓ GÉLIDO COMO UN BLOQUE DE HIELO Y NO HAY FORMA DE RECONQUISTARLO.
HOLA, BETTY.
TE ESTABA ESPERANDO.
ADRIÁN...
28

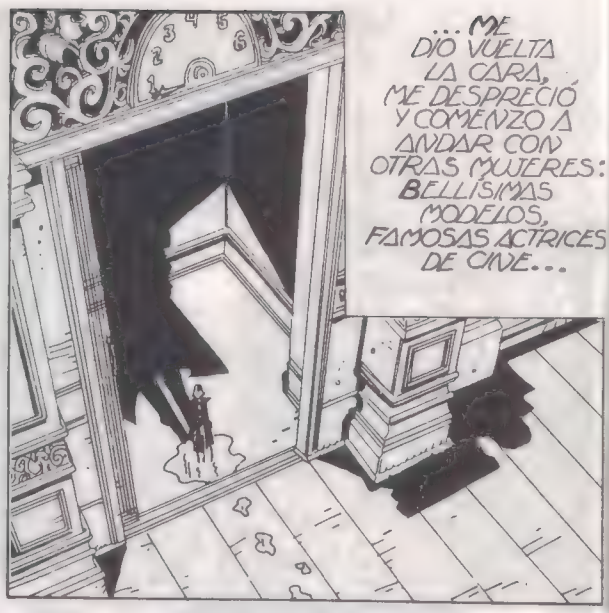
SUBE A MI DEPARTAMENTO, TE INVITARÉ CON UN CAFÉ.
VINE A VERTE PORQUE... ME PREOCUPA QUE FALTES TANTO A LA ESCUELA. NO ME GUSTARÍA QUE EL PROFESOR STREGA TE SANCIONE Y...
¡YA NADA ME IMPORTA, ADRIAN! NI LA ESCUELA, NI LA VIDA, NI NADA. LO MEJOR SERÍA MORIRME.
PERO... ¿QUÉ ESTÁS DICIENDO?

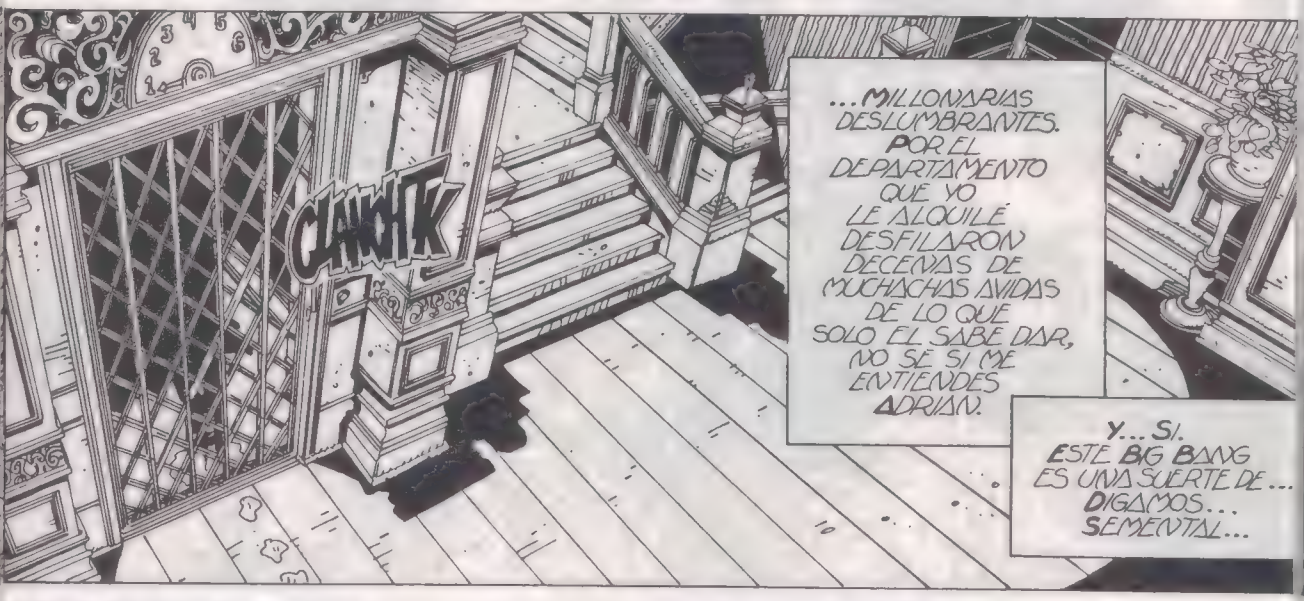
¡QUE ME QUIERO MATAR, ESO ESTOY DICIENDO! ¡QUE LA VIDA NO TIENE MÁS SENTIDO! BUAAA-AAA!
CÁLMATE, TRANQUILA. ¿POR QUÉ NO ME CUENTAS QUE TE PASA?
PERO PRIMERO TE SACAS ESA ROPA EMPAPADA PORQ TE VAS A ENFERMAR.

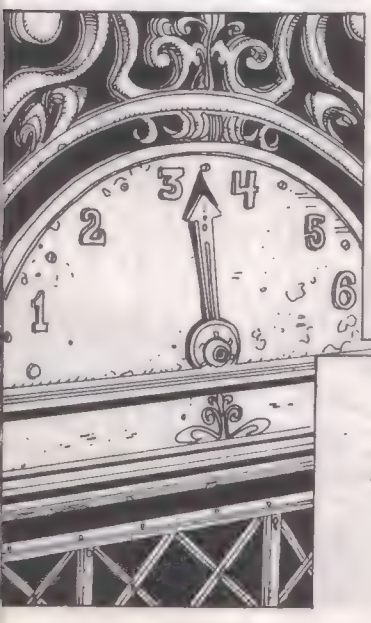
HAZLO YA MISMO, POR FAVOR. MIENTRAS TE PREPARARÉ UN TÉ CALIENTE.
ERES MUY BUENO, ADRIAN. Y, SÍ, TE CONTARÉ PORQUE, REALMENTE NECESITO DESAHOGARME.

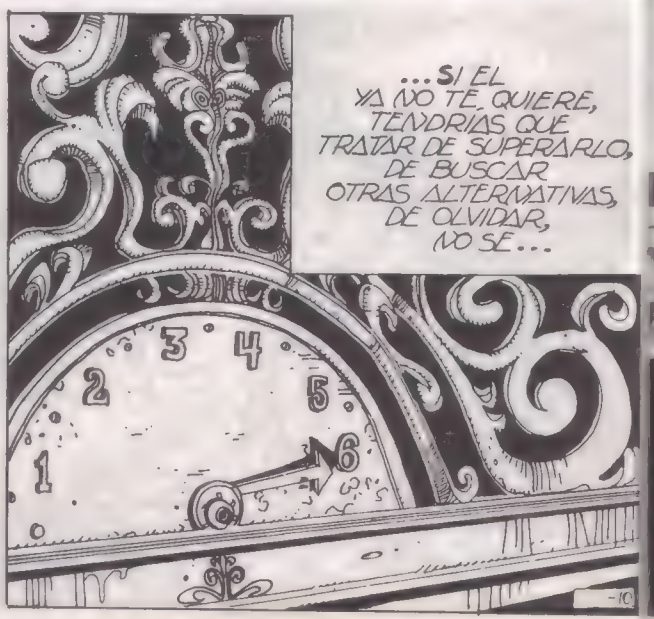
EL SE LLAMA BIG BANG, LO CONOCÍ POR LA CALLE, UNA NOCHE. SABÍA QUE YO TENGO UN DEPARTAMENTO QUE ALQUILO PARA AUMENTAR MIS MAGROS INGRESOS DE DOCENTE...
ZZ
BASH

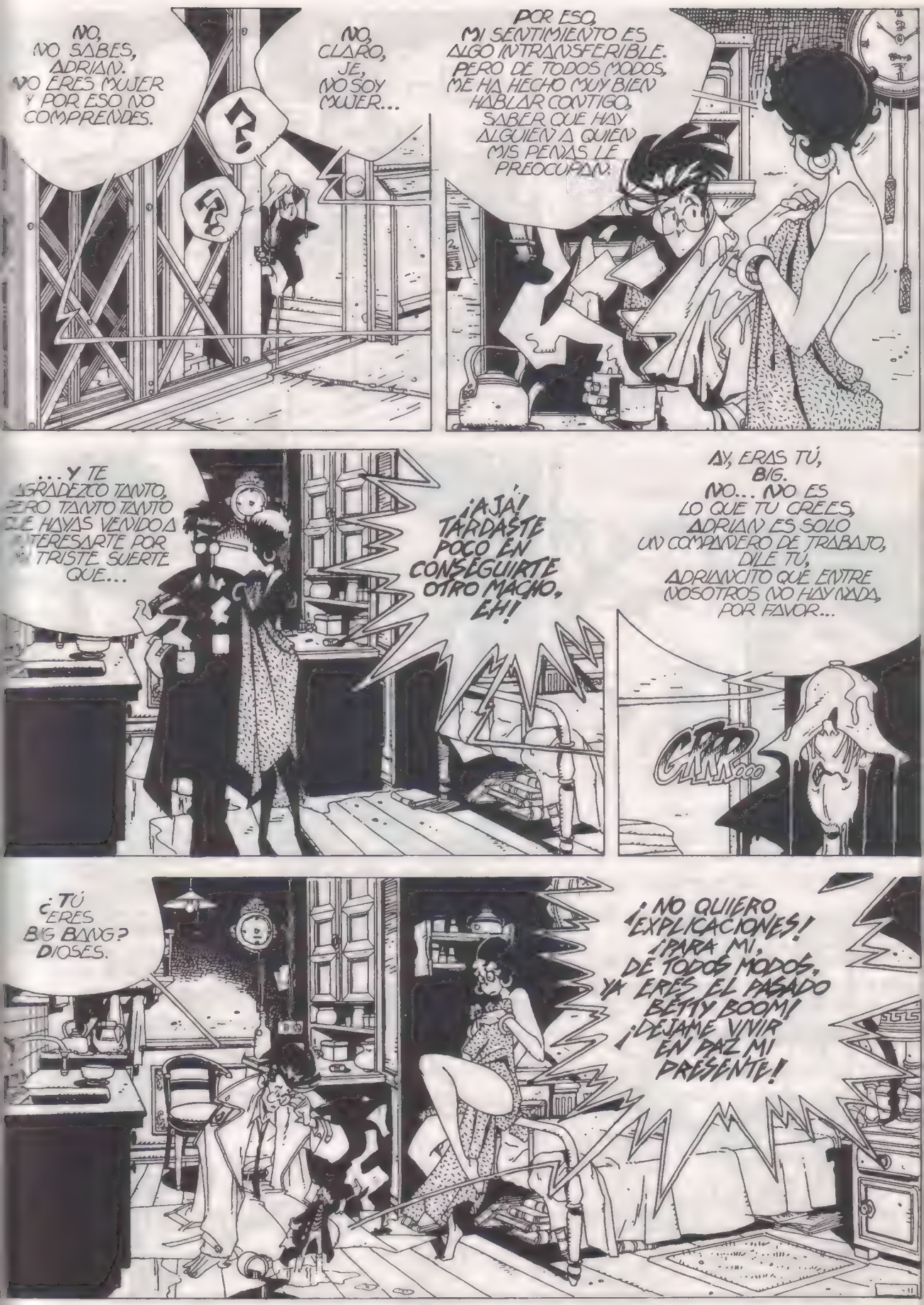

ME PROPUSO RENTARLO, ACEPTE, Y DURANTE UNA SEMANA CONOCI EL AMOR MAS DESENFRENADO Y CALIENTE QUE UNA MUJER PUEDA GOZAR. LUEGO -SNIG- CUANDO VIO QUE YO ESTABA MUERTA POR EL, SE ENFRIO...
TIP TAP

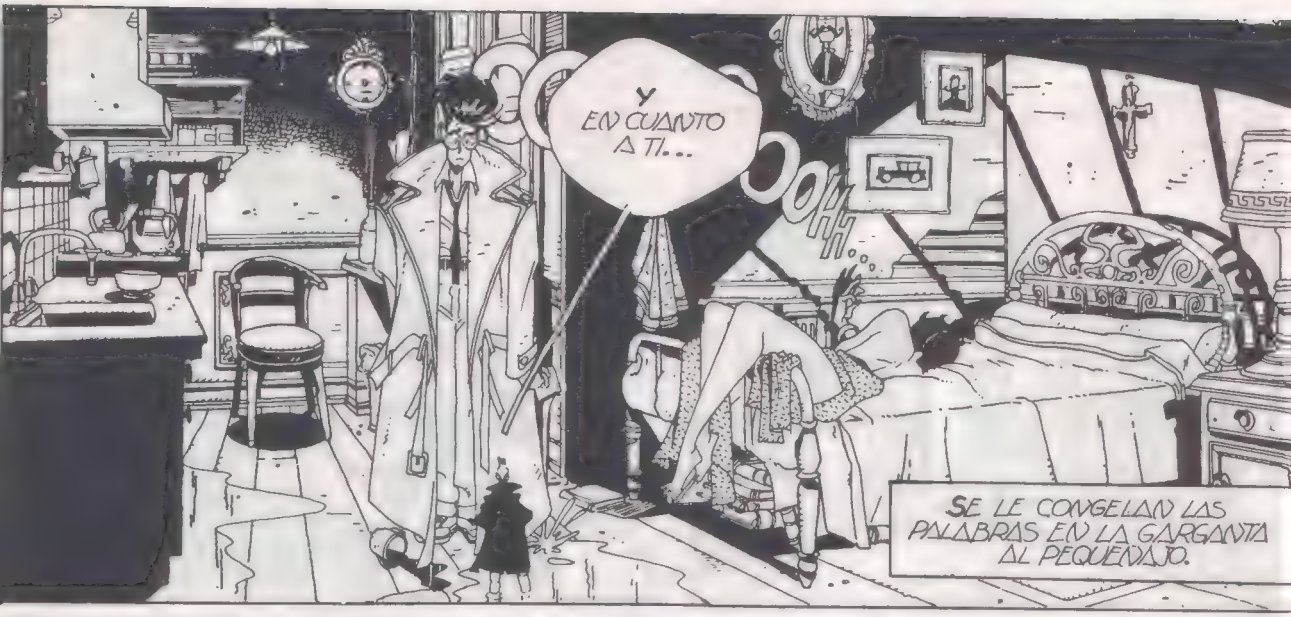

...ME DIO VUELTA LA CARA, ME DESPRECIÓ Y COMENZO A ANDAR CON OTRAS MUJERES: BELLISIMAS MODELOS, FAMOSAS ACTRICES DE CINE...


CLANK TK
...MILLONARIAS DESLUMBRANTES. POR EL DEPARTAMENTO QUE YO LE ALQUILÉ DESFILARON DECENAS DE MUCHACHAS AVIDAS DE LO QUE SOLO EL SABE DAR, NO SE SI ME ENTIENDES ADRIAN.
Y... SI. ESTE BIG BANG ES UNA SUERTE DE... DIGAMOS... SEMENTAL...


MAS QUE ESO, ME AVERGUENZA DECIRLO, BIG ES EL AMANTE PERFECTO, EL POTRO DESBOCADO, LA TERNURA SUBLIME, EL EXTASIS Y LA GLORIA.
CARAMBA, BETTY, SE VE QUE ES MUY INTENSO LO QUE TE HA OCURRIDO CON ESE TIPO, PERO...

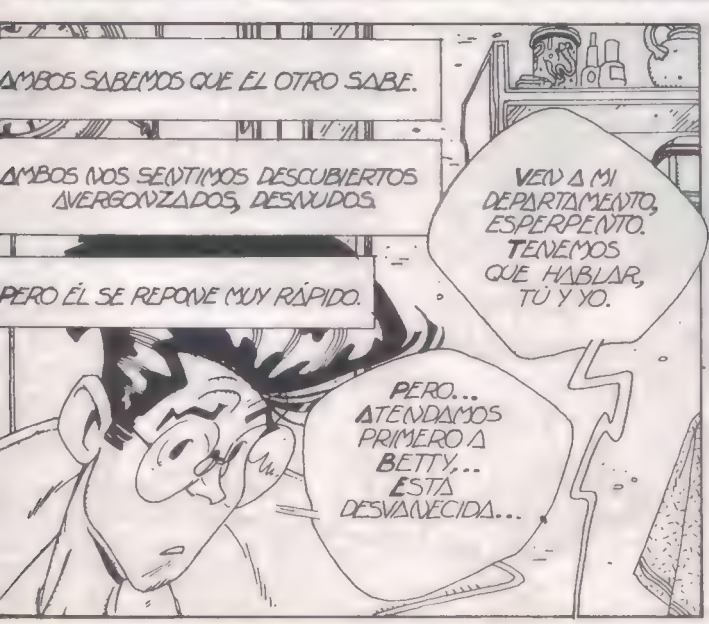

...SI EL YA NO TE QUIERE, TENDRIAS QUE TRATAR DE SUPERARLO, DE BUSCAR OTRAS ALTERNATIVAS, DE OLVIDAR, NO SE...


NO, NO SABES, ADRIAN. NO ERES MUJER Y POR ESO NO COMPRENDES.
?
?
NO, CLARO, JE, NO SOY MUJER...
POR ESO, MI SENTIMIENTO ES ALGO INTRANSFERIBLE. PERO DE TODOS MODOS, ME HA HECHO MUY BIEN HABLAR CONTIGO. SABER QUE HAY ALGUIEN A QUIEN MIS PENAS LE PREOCUPAN.
...Y TE AGRADEZCO TANTO, PERO TANTO TANTO QUE HAYAS VENIDO A INTERESARTE POR MI TRISTE SUERTE QUE...
¡AJÁ! TARDASTE POCO EN CONSEGUIRTE OTRO MACHO, EH!
AY, ERAS TÚ, BIG. NO... NO ES LO QUE TU CREES, ADRIAN ES SOLO UN COMPAÑERO DE TRABAJO, DILE TÚ, ADRIANCITO QUE ENTRE NOSOTROS NO HAY NADA, POR FAVOR...
GRRR
GRRRooo
¿TÚ ERES BIG BANG? DIOSES.
¡NO QUIERO EXPLICACIONES! ¡PARA MI, DE TODOS MODOS, YA ERES EL PASADO BETTY BOOM! ¡DEJAME VIVIR EN PAZ MI PRESENTE!


Y EN CUANTO A TI...
SE LE CONGELAN LAS PALABRAS EN LA GARGANTA AL PEQUEÑAJO.

TAMBIEN YO SIENTO UN NUDO QUE ME AGARROTA EL CUELLO.

NO. ES UNA CRIATURA DE LABORATORIO. ME DOY CUENTA POR EL BRILLO DE SUS OJOS. ES IGUAL QUE YO, UNA CREACION DE ESE INFAME DOKTOR REICHTER.


AMBOS SABEMOS QUE EL OTRO SABE.
AMBOS NOS SENTIMOS DESCUBIERTOS AVERGONZADOS, DESNUDOS.
PERO ÉL SE REPONE MUY RÁPIDO.
VEN A MI DEPARTAMENTO, ESPERPENTO. TENEMOS QUE HABLAR, TÚ Y YO.
PERO... ATENDAMOS PRIMERO A BETTY,... ESTÁ DESVANECIDA...

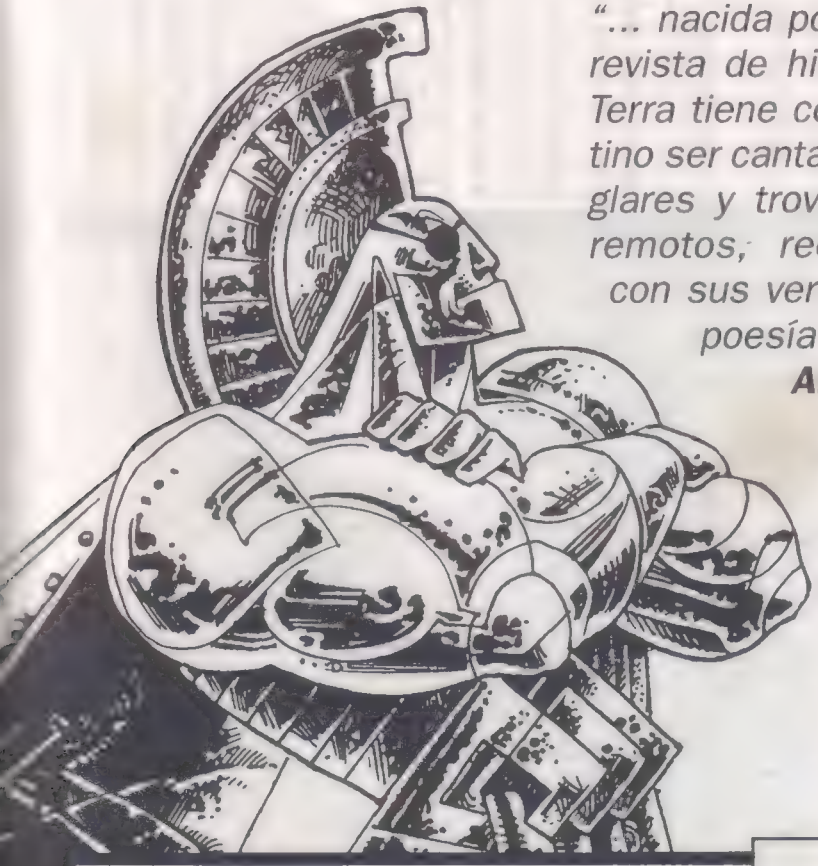
DEJA A ESA TRISTE VACA GORDA. LE HARA BIEN DORMIR.
DIJE QUE TENEMOS QUE HABLAR, TU Y YO.
S-SÍ, SI, VOY.
TRILLO AND MEGLIA

La obra más personal del dibujante argentino primero en el **Top Ten** de Comiqueando.

QUIQUE ALCATENA

y Doedytores presentan:

METALLUM TERRA



"... nacida por accidente en una revista de historietas, Metallum Terra tiene como verdadero destino ser cantada y contada por juglares y trovadores de mundos remotos, reencontrándose así con sus verdaderas fuentes: la poesía y la épica."

Andrés Accorsi

Doedytores

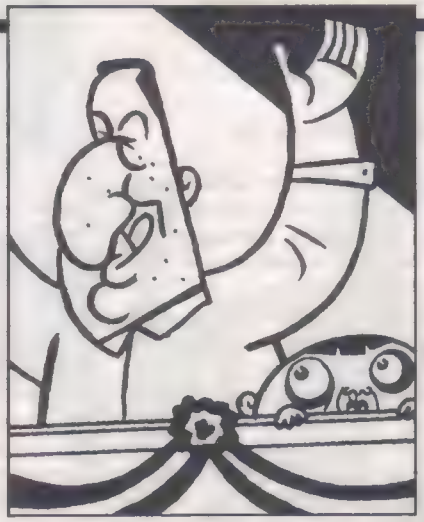
Segunda edición ya a la venta, en todos los quioscos a sólo $ 7.-
También pedilo por tel/fax al 228-1115.

¿Quién es el trolín que está con Perón en el balcón de la rosada?

La respuesta y otras confidencias exclusivas sobre nuestro pasado, podés encontrarlas en el libro de El Niño Rodríguez.

Manual de Historia Argentina

Edición limitada. En los mejores kioscos, por apenas $ 7.-



MESA REDONDA

COMO YA ES COSTUMBRE, NUEVE CRITICOS LEEN, ANALIZAN Y CALIFICAN SENDAS PUBLICACIONES DE RECIENTE APARICION. LO QUE SIGUE ES UN ESPACIO DONDE DISTINTAS VOCES REFLEXIONAN EN VOZ ALTA, OFRECIENDO AL LECTOR LA GUIA INFALIBLE PARA SABER QUE TIENE CHAPA Y QUE NO. CON USTEDES, LOS INTERPRETES.

© Trillo/Meglia

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Hernán Botticelli	Gabriel García	Juan M. García Carral	Mr. Master	Dr. Müle	Dr. Sax	Gustavo Secreti	Promedio
Andanzas de Patoruzú n.612	6	5	3	3	5	6	4	7	6	5.00
Cybersix: Secuestro en...	9	9	8	7	8	9	7	9	9	8.33
Eliminator n.2	4	4	4	1	4	6	2	3	4	3.55
Ghost Rider 2099 n.16	6	5	6	1	5	7	3	4	6	4.77
Invisibles n.11	8	7	5	6	6	9	6	8	8	7.00
Kiss Comics n.43	4	5	4	4	3	3	5	7	3	4.22
Pocahontas	5	6	4	3	5	5	3	4	5	4.44
Por Soleá	9	8	7	7	6	8	7	7	8	7.44
Punisher n.3	5	6	3	2	4	6	5	5	8	4.88

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: Green Lantern/Green Arrow: Hard Travelling Heroes (Denny O'Neil y Neal Adams), Las Falanges del Orden Negro (Pierre Christin y Enki Bilal) y Toda Mafalda (Quino).

Diego Accorsi: Inodoro Pereyra: colección completa (Fontanarrosa), Mafalda: colección completa (Quino) y El Mago Fafa: colección completa (Alberto Bróccoli).

Hernán Botticelli: Superman N.423 y Action Comics N.583: The Last Adventure of Superman of Earth I (Alan Moore, George Perez y Curt Swan), Epicurus el Sabio (William Messner-Loebs y Sam Kieth) y Los Viajes de Marco Mono (Carlos Trillo y Enrique Breccia).

Gabriel García: Deadman: Lost Souls (Mike Baron y Kelley Jones), Tor (Joe Kubert) y Dr.Doom/Dr.Strange: Triumph and Torment (Roger Stern y Mike Mignola).

Juan Manuel García Carral: Phantom Stranger Ns. 1 al 4 (Paul Kuppeberg y Mike Mignola), Dark Angel (Kia Asamiya) y Jonah Hex: Riders of the Worm and Such (Joe Lansdale y Tim Truman).

Mr.Master: Nexus: The Origin (Mike Baron y Steve Rude), Ghostdancing (Jamie Delano y Richard Case) y Alvar Mayor (Carlos Trillo y Enrique Breccia).

Dr.Müle: Groo N.7 (Sergio Aragonés y Mark Evanier), Miracleman: colección completa (Alan Moore, Neil Gaiman y varios dibujantes) y The Heckler: colección completa (Keith Giffen, Tom y Mary Bierbaum).

Dr.Sax: Sin City: colección completa (Frank Miller), Manual de Historia Argentina (El Niño Rodríguez) y Action Comics N.583/ Superman N.423 (Alan Moore, George Pérez y Curt Swan).

Gustavo Secreti: Impulse N.5 (Mark Waid y Humberto Ramos), Sovereign Seven N.2 (Chris Claremont y Dwayne Turner) y The Tick Omnibus (Ben Edlund y otros).

ANDANZAS DE PATORUZU n.612

7

por Dr.Sax

Revista de 68 páginas en blanco y negro, publicada por Editorial Universo. Junio de 1995. Precio: $ 1.50.

Patoruzú, el héroe nacional, la escencia latinoamericana muerta a manos del imperialista He-Man, como diría el cantor. Siempre me desagradó este asunto. Patoruzú tendría que haber muerto en Zero Hour. Como Perfil no la publicó, zafó. Patoruzú no existe. Es una estafa. La típica mentira de los que nos venden un país originalmente maravilloso y que luego nosotros arruinamos. En este país no hay indios millonarios dueños de la Patagonia. A los indios los hicieron merda en la campaña del desierto los Verdaderos Héroes De La Patria, que son los que (salvo alguna honrosa excepción) le dan nombre a las líneas de trenes privatizados por los nuevos Héroes de la Patria. El problema de fundar la Patria sobre un pecado original es que, después, tenés que mentir siempre. Entonces, los indios no sólo eran buenos (eso sí, giles como Patoruzú), sino que también tenían superpoderes y ganaban siempre porque el Bien siempre triunfa. Y el padrino trompeta (porteño y, por eso, malo de movida) siempre ve sus trampas deshechas ante el poder de la Verdad Latinoamericana.

En concreto, odio el personaje, pero si a vos te gusta, este número en particular es de los mejorcitos. El guión es divertido y el dibujo es tan eficiente como siempre (como siempre, esta es una reimpresión). Qué lindo y generoso es mi país!

CYBERSIX: Secuestro en Meridiana

9

por Diego Accorsi

Prestige de 100 páginas en blanco y negro, publicado por Meridiana Comics. Junio de 1995. Precio: $ 9.00.

Cybersix. Es difícil criticar la historieta que uno eligió para poner en su revista. Es obvio que me debe gustar. Por otro lado, también puede sonar poco ético el que los críticos de una revista califiquen a un producto que aparece dentro de ella. Por eso, partiendo de la base de que Cyber me gusta mucho, voy a marcar algunas cositas de esta graphic novel que lanzara a Cybersix a la fama en Francia, Italia y otros países de Europa.

Un nipón dibujante venido a detective debe conseguir información sobre nuestra heroína para el malvado Von Reichter. La obsesión con Cyber es tal, que el historietista sueña con comics de Cybersix dibujados por grandes artistas (párrafo aparte merece el laburo de Saborido, que realizó páginas con los estilos de Milton Canif, Hergé, Hugo Pratt, Solano López, Carl Barks y Bernet). Para el gran final, Cyber, el nipón y otros personajes secundarios logran desbaratar los planes del diabólico Doctor y todos felices se van para sus hogares en la tenebrosa ciudad de Meridiana.

Además de estar muy bien llevada, la historia recuenta de un modo muy concreto y claro el origen de Cybersix, su historia, sus personajes claves, sin que sea un injerto de información agobiante. Quizás a la búsqueda del héroe colectivo, Cybersix pierde su protagonismo, su rol de heroína capaz de lograr hazañas imposibles.

Del dibujo, mejor ni hablar. Impresionante. La colección de paisajes de fondo de la ciudad ya nos son conocidos, pero siguen deslumbrando y dando un marco perfecto para las historias. Meglia y su equipo se superan a cada página. Cybersix es un lujo.

ELIMINATOR N. 2

4

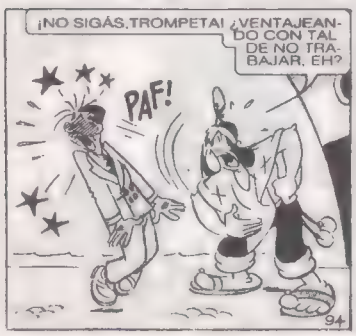
por Juan Manuel García Carral

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Malibu Comics. Junio de 1995. Precio: U$ 2.50.

Es notable el hecho que desde que Marvel adquirió el Ultraverse, las historias de este último se han estado asemejando cada vez más a la mayoría de los recursos que utiliza Marvel para mantener en el mercado sus decenas de títulos intragables. Da pena que series con tanto potencial como Prime estén por donde están ahora y ni hablar del crossover Silver Surfer/Rune y el próximo a salir: Black September.

Dentro de esta clasificación encaja Eliminator; en un despliegue de originalidad, el argumento ronda más o menos así: Jack Bodick es un hombre sin memoria al cual se le han implantado partes cyborgs y se lo ha convertido en una verdadera máquina de pelear. Adoptando la identidad de Eliminator (ya que no recuerda nada de su vida pasada, excepto repentinos flashes y pesadillas) trabaja como eliminador a sueldo, mientras que se enfrenta a una organización secreta llamada Aladdin (debe ser una joda). Otras escenas muestran el enfrentamiento con otro cyborg que resulta ser su mejor amigo en su vida pasada.

En mi opinión personal, una revista que ya en su número dos refleja tal carencia en el guión no es de durar mucho, menos si el dibujo no es nada sobresaliente (creo recordar que Mike Zeck era un buen dibujante pero viéndolo ahora, me hace dudar). Por lo menos la calidad del papel es buena. Eliminator es una desilusión para mí ya que habiendo leído varios títulos de Malibu como Prime, Mantra, Man Called A-X y Nocturnals (aunque los últimos sea de Bravura), me termino encontrando con este intento "a la Marvel".



© Dante Quintero

© Trillo/Meglia

© Malibu Comics

GHOST RIDER 2099 N.16

7

por Mr.Master

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Marvel Comics. Agosto de 1995. Precio: U$ 1.95.

¿Así va a ser el Universo Marvel dentro de 104 años? Eso significa que todavía hay esperanzas! Realmente, esta versión de Ghost Rider es mil veces mejor que la "contemporánea" y esta revista en particular me cebó como para empezar a seguir la serie.

La onda viene recontra-cyberpunk. Todo pasa por un cyberespacio informático donde las distintas facciones (la cana, los delincuentes, el gobierno, el propio Ghost Rider) se espían, se graban conversaciones y se mandan amenazas. El cabeza de calavera es ahora una especie de sheriff en la sórdida y decadente Transverse City y anda por ahí en una megamoto onda Judge Dredd. En este número se trenza con una minita llamada Heartbreaker, peleando a ver quién mata primero a Synergy, el principal distribuidor de una droga que convierte a los adictos en meta-humanos.

El guión de Len Kaminsky -sin ser nada del otro mundo- es realmente atrapante, casi sin alusiones a los plots de los otros títulos y plagado de intrigas marginales que parecen ir in crescendo. El dibujo del australiano Ashley Wood es super impactante, pero nada original. Chris Bachalo, Bill Sienkiewicz y, sobre todo, Jae Lee podrían ir llamando a sus abogados para que este chorro pague por sus plagios. Ojo, que esto no quita que el look de la revista sea impecable. Lo que digo es que preferiría un artista que inventara en vez de copiar.

Resumiendo, si andás con ganas de darte una vuelta por el Universo Marvel del 2099, subite a la moto de Ghost Rider que lo vas a pasar bien.

© MEG

The INVISIBLES N.11

6

por Gabriel García

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por DC/Vertigo. Agosto de 1995. Precio: U$ 2.25.

Abrir una revista de Vertigo representa generalmente acceder a mundos habitualmente vedados para una persona acostumbrada a transcurrir en este mundo repleto de tipos de cambio, cheques, depósitos, clearings, etc., etc. El Universo Vertigo nos abre su caja de Pandora y nos muestra sus miserias, lentamente. Este universo de dioses, ángeles, demonios y elementales también consta de humanos... visibles o no.

Y consta también de este número, de esta historia, de este dibujo. Un dibujo de mediocre para arriba que, sin ser bueno (lo cual no quita que sea el mejor que he visto en este título) acompaña a la historia, de mediocre para arriba que, sin llegar a buena (lo que no quita que sea la mejor que he leído en este título) nos ambienta en algún lugar de Inglaterra, en algún tiempo no muy lejano. Aquí un grupejo de oligarcas intenta acabar con los pobres usando perros y armas para perseguir a una presa muy parecida a mí, a vos, a todos. Además usan una bestia (¿el Invisible de esta historia?) para terminar con la vida del pobre tipo o, mejor dicho, del hijo de puta que por falta de cojones le daba de comer a la propia bestia.

He aquí algo que deseo recalcar. El hecho de incorporar a esta bestia me hace pensar en un encubrimiento (para, de alguna manera, restarle atención) de esta humanidad de mierdas y cagones que formamos todos. Me extraña, Morrison, que utilices a una nada absoluta e increíble para quitarle repulsión a las actitudes humanas. Me extraña y me entristece.

El dibujante John Ridgway cumple, el guión cumple a medias, pero para esta serie (para mí, la peor de Vertigo, lejos) es un número bastante pasable. Aunque, por supuesto, no suficiente.

© Grant Morrison

KISS COMIX N.43

3

por Gustavo Secreti

Revista de 68 páginas a color y b/n, publicada por Ediciones La Cúpula. Junio de 1995. Precio 395 Pts.

Entrar a las páginas de Kiss Comix requiere tener la edad adecuada y una visión desprejuiciada del sexo y, por qué no, de la vida. Armado de esos atributos uno puede sumergirse en una serie de historias cortas, de diferentes autores, que buscan deleitar a quienes disfrutan del sexo dibujado.

La calidad de la revista es despareja. Entre lo positivo se destacan un grupo de buenos dibujantes que conocen a la perfección el cuerpo humano y las poses amatorias o, al menos, lo disimulan bastante bien.

Si todo se mantuviera en este nivel, el resultado sería aceptable. Pero -siempre hay uno- los argumentos se pueden sintetizar en apenas dos palabras: Sexo Explícito. No importa cómo, ni por qué, pero los protagonistas de estas historias siempre terminan desnudos y enroscados. Apenas escapa de esta constante el arte de Jodorowsky acompañado de los trazos de Moebius. Quizás a los seguidores de este tipo de publicaciones les alcance con ver buenas imágenes. Pero, de ser así, ¿para qué incluir palabras? ¿para qué llamarlas historietas?

En la historia del comic hay obras como Black Kiss de Howard Chaykin y El Perfume de lo Invisible de Milo Manara que probaron que el sexo puede incluirse en la narración de una historia "de género" (policial, humorístico o dramático) en lugar de intentar constituir el género por sí mismo.

La revista abre con un texto (¿editorial? ¿cuento?) de Hernán Migoya que dice que ciertos críticos disfrutan de Kiss Comix en soledad y la castigan en público. Esto demuestra lo difícil que es escuchar opiniones adversas y aprender, lo sencillo de justificarlo todo y seguir por los caminos seguros tantas veces transitados.

© Belare

POCAHONTAS

4

por Hernán Botticelli

Prestige de 52 páginas a color, publicado por Marvel Comics. Junio de 1995. Precio: U$ 4.95.

Si tienes menos de 10 años y te gusta Disney, alegre parvulillo, Pocahontas (la historieta) está bien para ti. Es más de lo mismo, pero sin bichitos que hablan. Ahora al resto, ¿qué les puedo decir?. La Disney puesta a recrear un hecho real, me aburrió bastante.

Como documento histórico es poco feliz e intrascendente, a la luz del posterior devenir de la cruel relación entre los colonizadores y los nativos en toda América. Como ficción, es sosa y predecible. Todo está contado de la misma forma: da lo mismo una ejecución, una charla superflua o un alegato ecologista. Esto hace que la historia, plagada de burdas moralejas y personajes esquemáticos, se vuelva débil, confusa y apurada. Incluso el final -supuestamente realista- de esta adaptación, es batante choto.

El dibujo de Dan Spiegle cumple, respetando fielmente los caracteres típicos de Disney. John Smith ostenta un notorio aire Mel-Gibsoneano y Pocahontas es una morocha de hermosas piernas (no esperen ver mucho más). Sin embargo, la ausencia de los efectos de cámara, los gráciles movimientos y la animación computada hace que las imágenes se vean -por momentos- chatas e insulsas.

En resumen, la mejor versión de esta histórica anécdota yanki sigue siendo la revolucionaria representación de Merlina y sus amigos en Los Locos Addams II. Que Manitú los guíe.

© Disney

POR SOLEA

7

por Dr.Müle

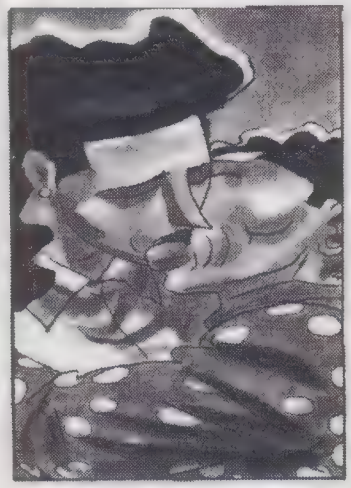
Album de 68 páginas en blanco y negro, publicado por Ediciones Glénat. Junio de 1995. Precio: 495 ptas.

Este album del dibujante español Antonio Navarro cuenta la historia de un enano imbécil envuelto en una trama de amor y muerte. Culpado del asesinato de Soledad (una perra que transa con el capo pero no deja de calentar al Curro-Polvorita) el patético enano bastardeado la pasa muy mal. La historia es atrapante y está muy bien contada, aunque de a ratos se hace un poco lenta.

El dibujo es muy bueno, con reminiscencias de Miguel Angel Prado y un tratamiento de los grises sorprendente. Es interesante el paso de secuencia a secuencia, dado por una superposición de dibujos realmente muy bien lograda que -me parece- realiza con una computadora.

El ambiente gallego está muy bien captado, en una Madrid franquista de los años `40 y los personajes son sólidos sin caer demasiado en los estereotipos del malo, el jefe, el bueno, etc.

Historia triste si las hay, esta del Curro y la Soleá... Un buen policial con romance y grandes dibujos. ¿Qué más se le puede pedir hoy por hoy a un comic europeo de un artista hasta ahora desconocido?



© Antonio Navarro

The PUNISHER N.3

5

por Andrés Accorsi

Comic-book de 28 páginas a color, publicado por Editorial Columba. Junio de 1995. Precio: $ 2.00.

¿Por qué "Punisher"? ¿Qué le dice la palabra "Punisher" a todos aquellos que no saben inglés?. Realmente no le encuentro mucha lógica a la decisión de Columba de no traducir los nombres de los personajes, de hacer de cuenta que todos los lectores saben qué quiere decir "Punisher", "Spider", "Daredevil" o "Wolverine". ¿Será que se quieren ahorrar los pesitos que cobra un diseñador por crear un logotipo en castellano? ¿O será que no le tienen fe a sus traductores? Leyendo con atención los comics, me inclino por lo segundo.

Este numerito en particular no es malo. Es el final de una saga en la que al guionista Carl Potts se le ocurre agregar unos 375 nuevos personajes al origen de Punisher, con dos resultados. Uno: nuevos enemigos y nuevos conflictos. Dos: páginas y páginas de farragosas masas de texto, recapitulando por milésima vez la masacre de la familia Castle.

El propio Potts provee los bocetos sobre los que trabaja Jim Lee, logrando un verdadero milagro: combinar el atractivo estilo del Chino con una narración visual fuerte, comprensible y coherente. Comparado con cualquier número de WildCATS, todo tiempo pasado fue mejor.

El anónimo traductor es el responsable de que este comic se lleve un puntito menos de los que le corresponden, ya que no sólo desconoce a los personajes (traduce al barrio de Daredevil como "horno del infierno") sino que, además, ignora casi todas las reglas de la gramática castellana. Fuera de toda joda, el resultado es un comic muy difícil de leer.

Y bueno. Aprovechen que tienen un personaje de gatillo fácil y traten de mejorar la puntería.

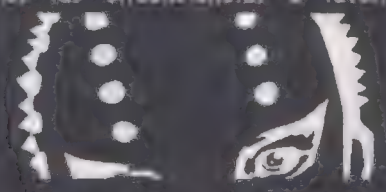
© MEG

TODA LA CHAPA

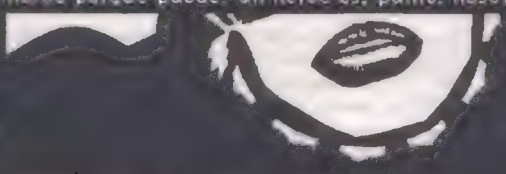
Por Dr. Sax

SIN CITY VIVIENDO EN PECADO

¿Qué es, al final de cuentas, un héroe? Bueno, para empezar, es alguien que define el otro. Y no importa lo que haga un tipo, bueno o malo. Es obvio que sus acciones deben ser, digamos..."heroicas". No sos héroe de alguien por hacer un buen te Earl Grey, hot (y a ver quién se aviva de quién estoy hablando). Al menos, no sólo por eso. Un héroe para uno, es alguien que hace algo que nosotros haríamos si pudiéramos. Si tuviéramos las circunstancias a favor. Si

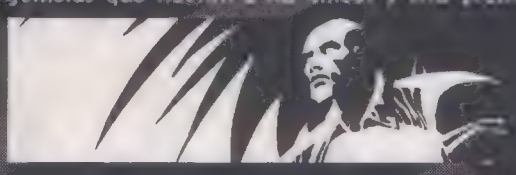


tuviéramos todo que perder/nada que ganar, si lo hiciéramos de corazón. Un héroe no es alguien que es héroe porque puede: un héroe es, punto. NOSOTROS lo



definimos por SUS acciones. Y porque, de última, nos identificamos, y al identificarnos las hacemos parte nuestra y entonces los queremos. Subjetivamente. No importa que tu héroe sea el Dr.Doom. Y para tus villanos el criterio es igual y tal vez anatemizamos a gente maravillosa. De última, el crimen es una convención social, así que crimen es un sello que ponen los que tienen la manija de la máquina de escupir convenciones sociales, leyes, casos Daniela, donaciones, falsificaciones con fuchi transparente, Money, money, money, that clinging, clanging soooooupa!

Y vos me dirás que todo esto es muy adulto y muy complejo y no es pa' pibes. Okey. Nene, andá a leer Humberto Pollo. De última, vos no deberías leer el comic al que me voy a referir. Vos no deberías leer un comic donde los héroes son un cóctel psycho ultra-pesado! Hitchcockiano parecidísimo al Dark Knight pero con una lobotomía mental, o un asesino de un inocente, o una mala mala that Vari Ninja Giyrika Mishira con plus ultra), o una mala sadomaso, o dos gemelas que lideran a las chicas y otra gratis dis-



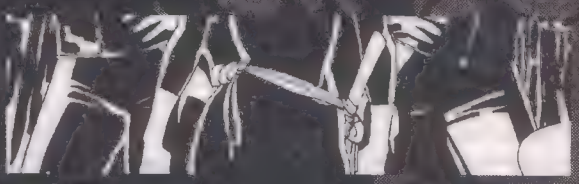
frazada de Wonder Woman (osa) Como en el Dark Knight) y putas, putas, putas, todas buenas chicas menos una. Es un elenco no recomendable y es una elección de modelo para gente madura. Cuando yo

© Frank Miller

critico, seguro las chicas de modelo, pero cuando crecen es común que se lo pasen las ganas de hacerte el cantante de Metallica y te dediques a la corrupción. Es otro de los agentes por lo que esto es para grandes.

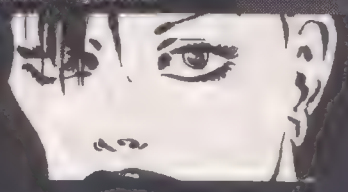
También porque no hay colitas. Hay asesinos niños que cantan con la voz más bella ante días luego de devorar prostitutas, hay grandes hombres modelo de la película malaputa, hay perros que se comen gente viva, hay torturas, masacres de 10 personas a balazos, balazos en la cara, ojos de vidrio, mucha traición, mucha frialdad y entre toda la mierda, amor. Pero tiene esto serio un comic más de "todo corregían putos y todas las mujeres y los malos porque mi cabo" si no fuera por un detallito: el que lo hace es Frank Miller. En el dibujo. Frank es Dios. El es blanco y negro y no tener que comerse todos los garrones que el color implica en términos de tiempo, el guía manda un dibujo que es a la vez minimalista y de una riqueza que mientes a gritos. Y en el guión, Miller supera el dibujo. Si es que esto es posible. Sin City es por lejos esta miniserie y el increíble tomo ultra-pulenta raja de 10 puntos. Tal vez The Dark Wore Red tiene

menos sorpresa, pero es un one shot que la canchera, como promoción, casi una tarjeta de presentación. Las puteadas se justifican todas que yo no puede estar dentro de mis limitadas habilidades para



describir esta joyita).

Sin City, editado por Dark Horse, es un comic perfecto, a la altura de los mejores de la historia, por el autor del Retorno del Dark Knight y la mitad de Daredevil y con la fineza tan poco común de un mocasín de clones (Moore le debe menos al Dark Knight que Cable, o al menos es un heredero más legítimo). En concreto, Sin City está pasando ahora y se puede comprar en la comiquería favorita. Y si tienes cuenta gulti. Sin City está pasando ahora y la podés comprar. Sacala y chupate un dilo. Y si no tenés dinero, Sin City está pasando ahora. Aguante.



© Frank Miller

CAZADOR VOLVIO PARA QUEDARSE

por Andrés Accorsi

DESPUES DE CASI TRES AÑOS DE APARECER ESPORADICAMENTE EN LOS KIOSCOS, EL PERSONAJE DE LUCAS Y SUS SECUACES VOLVIO CON TODO, EN UN LUJOSO Y APASIONANTE COMIC-BOOK A TODO COLOR, SIN NADA QUE ENVIDIARLE A LOS DE IMAGE. EL PROPIO LUCAS NOS ACOMPAÑA EN ESTE REPASO POR LA ILUSTRE TRAYECTORIA DEL MEJOR PERSONAJE QUE TIENE EL COMIC NACIONAL.

UN DISPARO EN EL SUBTE

Estamos a fines de 1987 y la revista Skorpio lanza un concurso para historietistas nóveles, cuyos resultados se difunden unos meses más tarde, ya entrado 1988, en el N.150 de la decana revista de Ediciones Record. Guillermo Donés, Cuk y el Niño Rodríguez se alzan con los primeros premios. Entre el pilón de las historietas no ganadoras, ocho páginas juran venganza. Eran las páginas que conformaban la primera historia del Cazador. "A mí me gustaba Batman -recuerda Lucas- y cuando vi el Dark Knight dije: Tengo que hacer algo parecido a esto. Y el primer Cazador tiene estilo Miller, hasta que después me tiré un poco más hacia McFarlane. La idea era hacer un Batman más oscuro, más violento, pero ahora lo miro y me cago de risa".

Un año más tarde, Lucas y Claudio Ramírez se unen al (por entonces pujante) movimiento subte del comic local y sacan el primer y único número de Arkham, un fanzine de brillante calidad, orientado al género del terror violento y morboso. Desde la tapa de Arkham, una figura reconocible sólo por aquellos que integramos el jurado del concurso de Skorpio, nos miraba con cara de "Vengo a cumplir mi venganza". Las primeras ocho páginas de Cazador veían por fin la luz.

UN PASO AL FRENTE

Paso otro año y, en 1990, esas ocho páginas se convertían en doce, redibujadas por Lucas para el N.1 de un comic-book en blanco y negro que llevaba en la tapa el logo de Cazador. "Javier Doeyo y Marcelo Ciccone querían sacar un comic-book con un personaje -revela Lucas- y vieron esas ocho páginas en Arkham y les gustó. Me pidieron que las redibujara y el dibujo de esta versión es mucho mejor que el de la primera, con cuadros más grandes y todo". El comic-book (de ventas regulares, tirando a bajas) llegó hasta el N.3, completando una saga de 38 páginas en la que se revelaba el origen de Cazador y enfrentaba al personaje con las Fuerzas Armadas yankis en el marco de la invasión a Panamá. Sobre el final, el justiciero logra vengar la muerte de su familia y robarse un tubo de origen extraterrestre que tenía el poder de 1000 bombas atómicas. Robert Howard (ese era el verdadero nombre de Cazador) se había liberado de sus pesadillas. "Lástima que haya vendido poco -reflexiona Lucas- porque la gente que lo compraba se entusiasmaba y mandaba muchísimas cartas". En 1991, el primer Cazador volvería a protagonizar

Todas las ilustraciones son © Lucas

un unitario de seis páginas (que aún permanece inédito), con un estilo muchísimo más profesional que el de los comic-books. Pero para ese momento, Lucas se integra al staff de Tres Historias, el proyecto de Sanyú, y concentra su atención en otros personajes. "Sobre el final -dice Lucas- le propuse a Sanyú meter al Cazador en una aventura de Sombramutante. Era el Cazador yanki, el de la estrellita, que venía como agente a la Argentina". Pero simultáneamente, Ariel Olivetti lograba el sí de Andrés Cascioli: el Cazador había encontrado un nuevo hogar en Ediciones de la Urraca.

PALO Y PALO

De la reformulación del Cazador y de la formación del grupo creativo integrado por Lucas, Claudio Ramírez, Ariel Olivetti y Mauro Cascioli, ya conocemos todos los detalles. El reportaje que nos concedieron en Comiqueando N.5 nos quitó cualquier posibilidad de duda. Todas, excepto una: ¿Cuándo sale Cazador?.

A fines de Marzo, después de casi seis meses de la aparición del N.7, irrumpió en los kioscos un álbum de unas 90 páginas, con una única historia atrapante y bestial, que no es sino un remix de la saga de Melkor (Ns. 1 al 4) y el origen del personaje (N.7). "Cascioli quería sacar un reentapado para vender las sobras -explica Lucas- sobre todo del N.1, que tuvo muchos problemas de distribución. Iba a salir un librito con los cuatro primeros números. Pero no se pudo, porque las revistas tenían fechas adentro.. no sé bien por qué, es un kilombo de los distribuidores, yo no entiendo un carajo. Entonces nos propuso retocar esas páginas, rearmarlas y volverlas a sacar con tapa nueva. El nos dijo que agregáramos dos o tres páginas, pero agregamos como veinte".

Famosos por sus choreos a Simon Bisley, los Cazadores sumaron, a partir del libro, un nuevo nombre a la lista de víctimas: Mike Mignola. "¿Y qué querés? -se ríe Lucas- Si nos encanta! De tanto mirarlo se te pega, sale solo. Además el estilo de Mignola es bárbaro para trabajar a color, porque tiene todas esas masas de negro, que combinan bien con cualquier cosa".

Los memoriosos (o los que tengan a mano los primeros números del comic-book de La Urraca) notarán que en este remix faltan muchas de las escenas más localistas de la primera versión. "Queríamos mandarlo afuera -cuenta Lucas- pero como no salió como nosotros queríamos, preferimos venderlo sólo acá. El problema fue con la diagramación, que tenía un par de cagadas de último momento". Sin embargo, el libro obtuvo muy buenas ventas y motivo la esperada decisión de la gente de La Urraca, en Junio Cazador volvió a su comic-book, pero esta vez a color.

UN FUTURO SANGRIENTO

Para este mes, La Urraca tiene anunciado el N.9. "Por ahí no sale puntualmente un mes después -aclara Lucas- por ahí pasa un mes y medio, pero la idea es mantener la continuidad. Además Cascioli sabe que la continuidad le va a hacer levantar las ventas". Este número suma al glorioso Sónoman al staff de co-protagonistas "y aparecen Anteojito, Claudio (Ramírez) y vos, cada vez más deforme". Oh, Dioses! Mi tercera aparición en un comic de Cazador! Por lo menos esta vez no me matan.

Para los números futuros, Lucas y sus secuaces no se cansan de hacer planes. "Estamos eligiendo con cuál de las ideas seguir, porque tenemos miles -dice- Las vamos a ir desarrollando de a una, trabajando siempre sobre la marcha. Lo que te puedo anticipar es que no vamos a hacer sagas largas. Van a ser historias de, como mucho, dos capítulos. Más que nada porque queremos mostrar variedad de temas. Tenemos pensado llevar al Cazador a Disneylandia, unas invasiones... está todo medio en el aire. Estamos decidiendo con cuál seguimos. Y también vamos a seguir con el origen, vamos a retomar la onda historica".

La aventura en Disneylandia promete enfrentar al

Cazador con muchísimos pobladores del Reino Mágico. Mientras tanto, en Argentina, se las tendrá que ver con los Alpha Men, un grupo integrado por Super Hijitus, Sónoman y nuevos héroes, como el Hombre Pollito. "Ahora que tenemos que hacer un número por mes -dice Lucas- vamos a ir metiendo personajes secundarios propios. En el N.9 aparece un nuevo enemigo, que va a volver. Tipo Marvel, que todos los personajes vuelven, pero distintos. Pero no en el próximo número, no queremos fundir la idea en dos números. Va a volver más adelante".

Otro proyecto es el de editar un segundo libro. "Si se hace -anticipa Lucas- va a ser una recopilación de los capítulos a color. La saga de Patoruzú no creo que se recopile, porque además usamos partes del N.7 para el primer libro. Quedaría algo muy recauchutado".

Y mientras espera pacientemente la llegada del empresario que catapulte su imagen más allá del mundillo del comic, el Cazador tiene un nuevo fan: nada menos que Glenn Danzig, el cantante de la banda homónima y propietario de la editorial de comics Verotik. "Le gustó, fue a la Galería Bond Street y se compró todos los números -cuenta Lucas- Después lo quiso conocer a Mauro, porque se volvió loco con la tapa del Cazador saliendo de la tumba, y lo invitó al backstage del recital y le dijo que le iba a mandar páginas a lápiz para que pinte". La posibilidad de que Danzig incorpore al Cazador a su línea de comics entusiasma a los creadores. "Puede ser -dice Lucas- Por eso ahora las historias siguen teniendo cosas localistas, pero no tantas, como para que cambiando un par de textos se pueda publicar afuera. Danzig no nos ofreció nada en concreto, pero está abierta la oportunidad. Lo único que dijo fue que le gustó, se copa con toda esta onda diabólica medio en joda".

Y mientras Ariel ilustra The Last Avengers Story para Marvel y Mauro empieza a pensar en Verotik, Lucas y Claudio maquinan un nuevo proyecto: "Si logramos adelantarnos con las fechas de entrega de Cazador, nos vamos a poner a laburar en serio para hacer una revista aparte -promete Lucas- Tenemos ganas de sacar una revista independiente, fuera de La Urraca, con la onda de Arkham, con historias unitarias, otros personajes, siempre en la onda de terror, aunque sea en joda. Si le encontramos un tiempo, la hacemos".

Y sí, el futuro del Cazador brilla en un lujoso papel ilustración impreso a todo color, "por lo menos hasta que Cascioli nos diga que se vende para el orto y se pudra todo". Contra todos los pronósticos, un comic-book hecho en Argentina por argentinos y -sobre todo- con protagonistas argentinos encontró su lugar en este inclemente páramo que es la industria editorial argentina. ¿Quién lo hubiera dicho? Un gigante grosero, violento y desbocado se terminó convirtiendo en un modelo a imitar. Aguante, Cazador!

CORREO

por Andrés Accorsi

Como ya es costumbre, empiezo esta sección con saludos y agradecimientos. En primer lugar, quiero felicitar a los chicos chilenos que me hicieron llegar el fanzine Kiltraza (Shilean Power Komix), un alentador exponente del underground transandino. Si sos uno de los tantos amigos que compran la Comiqueando en Chile, no te pierdas esta joyita. Mil gracias también a Oscar de Majo, autor de una exhaustiva investigación (y un espectacular libro en fotocopias) dedicada a Zatanna, una de nuestras heroínas favoritas. Vamos a ver qué se puede hacer para que ese impresionante trabajo llegue a las manos de todos los comiqueros interesados en el tema. Ahora sí, a las cartas.

Dibujo de Luis Maldonado/Batman es © DC Comics

En primer lugar, agradezco enormemente la larguísima carta de Gustavo Vela, de Mar del Plata, que recuerda con nostalgia y pasión los 36 primeros y gloriosos años de la Legión de Superhéroes y nos pide encarecidamente que, a pesar de que esa historia fue eliminada por efecto de la Zero Hour, le dediquemos a la Legión el espacio que hoy ocupan los X-Men. Todo puede ser, Gustavo, no te olvides que estás tratando con una manga de cebados incondicionales del gran grupo del Siglo XXX. Espero más cartas tuyas.

Otra carta de infinita extensión lleva la firma de Luis Maldonado, de Villa Allende, Córdoba, y dice que los buenos comics de Mortal Kombat no son los que publica Newcomix, sino los que se podían pedir por correo respondiendo a una oferta de Midway, la empresa que produce el video-game. Luis aclara que esos comics se publicaron en la revista Top Kids y que mantienen una absoluta coherencia con el juego, además de trabajar muy bien las personalidades de los luchadores/personajes. Luis concuerda conmigo acerca de las modestísimas virtudes de los comics de Malibu/Newcomix, pero me verdugueа por haber dicho que el video-game de Mortal Kombat me parece un sorete. Y bueno, loco, si no me gusta, ¿qué querés? ¿que te mienta?. Hasta la próxima.

Andrés:

Hay una duda que me inquieta con el Dark Knight. ¿Podrías decirme en qué lugar está aclarado que este NO es el final "oficial" del Señor de la Noche?. Además, no sé que hay de malo en que lo fuera. ¿Alguno no lo desearía?. Como bien dijiste una vez, el Dark Knight fue el Caballo de Troya para los que defenestraban al comic de superhéroes, como lo fue Akira respecto al manga.

Resulta obvio recalcar detalles tontos y rebuscados acerca de la continuidad para llegar a este final. Ya aquí está esbozada la muerte de Jason (si se me permite un detalle hinchapelotas: en la Comic Magazine N.1 te mandaste un moquito al decir que tanto Dick como Jason figuran "muertos"), aún antes del aburrido debate sobre la muerte de Todd en el '88. Incluso, si lo rebuscamos más, luego de una dolorosa sesión de masajes, Alfred le dice al viejo Bruce que "ya hay antecedentes de detectives en silla de ruedas", y otros detalles tontos por el estilo. Aparte quedan picando cuestiones potencialmente interesantes como la subordinación total de los superhéroes al gobierno, el enfrentamiento aparentemente final entre Wayne y Harvey Dent que significó el retiro del Dark Knight por diez años, los diez años de Gotham sin su paladín, el enfrentamiento que le costó el brazo a Oliver Queen y sí: Superman.

No sé hasta qué punto se puede mantener como válida esa actitud de eterno boy scout y esos viejos valores morales actualmente discutibles. ¿Cómo se puede ser modesto con semejante poder?. "With great power comes great responsibility". No! Tiene razon Chaykin: Un gran poder conlleva una gran corrupción! El alienigena-krytponiano-hijo adoptivo de la Tierra, domesticado agente especial Kent, vencido por un humano resentido y cansado cuyo accionar ya dejó de ser la venganza personal, tiene en "The Dark Knight Returns" una razón de ser un poco más digna que la que lo llevó a morir en

un libro absurdo (tan absurdo como Keith Giffen alabando a ultranza a Muñoz y negando totalmente el plagio de sus dibujos), tan absurdo que lo único rescatable de esas páginas es la mera anécdota del título. Vaya joda. Aún así, no deja de ser interesante El Funeral y válida la estructura de El Reinado.

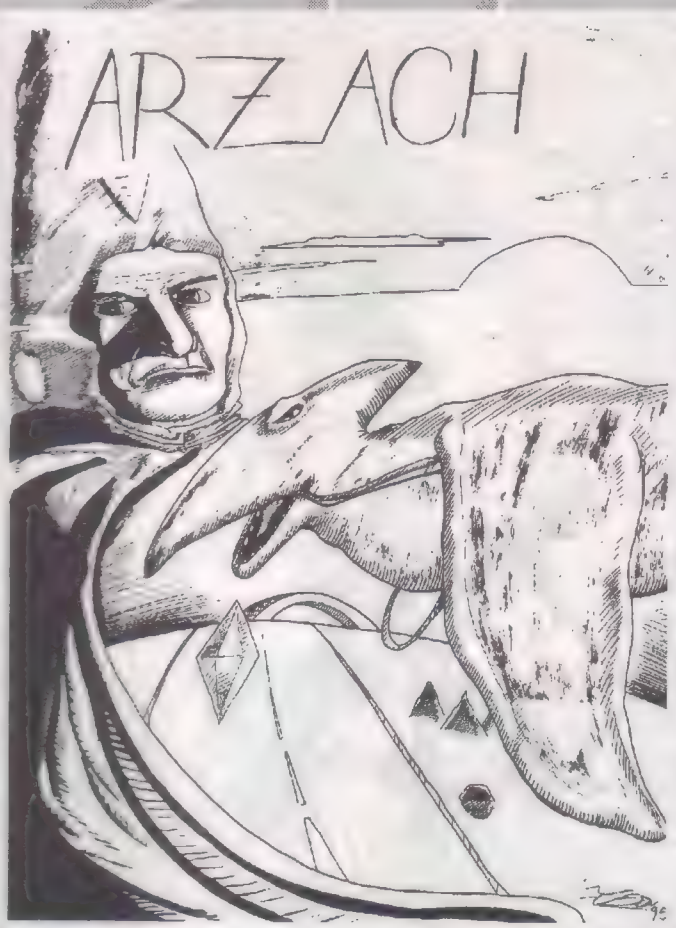
Concretamente, el "vértigo" de los tiempos actuales impulsa a la modificación radical y constante de los comics de superhéroes, desde Crisis, la Muerte de Superman, la saga de Hal Jordan-Parallax-Kyle Rayner, KnightFall, Zero Hour, etc. Si el Dark Knight no entra en la continuidad oficial por tratarse del final mismo de Batman, ¿por qué es lícito llevarlo al incierto lugar de predecesor de los Elseworlds?, ¿se lo puede comparar con Holy Terror o The Blue, the Gray and the Bat, acaso? ¿o con la Muerte de Superman, o KnightFall y Knightsend?. Parece que la chapa de "joya inenarrable" no le alcanza para estar en otro sitio que no sea la no-continuidad (junto con Watchmen, por ejemplo...).

Y además, mientras la máscara y el accionar salvaje de Wolverine emulaba al Dark Knight, la ecuación de "vengador-nocturno-misterioso-sacado" nos lleva a productos como ShadowHawk. Qué divertido.

Ultimas cositas: Seré redundante, pero quedan para la historia las tapas de los X-Simpsons y la de Lobo y Cazador. Otra: ¿podrían decirme por qué tanto odio al querido trepamuros?. Y la última: Disculpen mi ignorancia, ¿hay un cuarto Robin llamado Jay? ¿Jay cuánto? ¿Qué pasó esta vez?. Chau.

Gabriel Reynoso. Laferrere.

Si te sirve de consuelo, digamos que el Dark Knight es el más probable de los Elseworlds, el que tiene más puntos de contacto con la verdadera continuidad. Y sí, "historia que forma parte de la continuidad" y "joya inenarrable" son poco menos que categorías excluyentes. Respecto del trepamuros, no es que lo odiemos (bueno, el Dr. Müle sí lo odia), simplemente nos parece que la estructura, la base del personaje, no resiste la tremenda sobre-explotación a la que lo somete Marvel haciéndolo protagonizar 6 o 7 historias por mes. Por último, "Jay" no es un cuarto Robin, sino el apodo de Jason. En el '96 se cumplen los 10 años del Dark Knight. Si quieren que hagamos una nota conmemorativa, empiecen ya a romper los kinotos! Gracias, Gabriel, y volvé a escribir.



Dibujo de Ignacio Fernández Paupy/Arzach es © MEVIUS

Gracias también a Adrián Kemelmajer, de Mar del Plata, que felicita por la revista, sigue rogando por un reportaje a Frank Miller (tal vez, antes de fin de año) y celebra la incorporación de su coterráneo Gustavo Sala. Hasta pronto, Adrián.

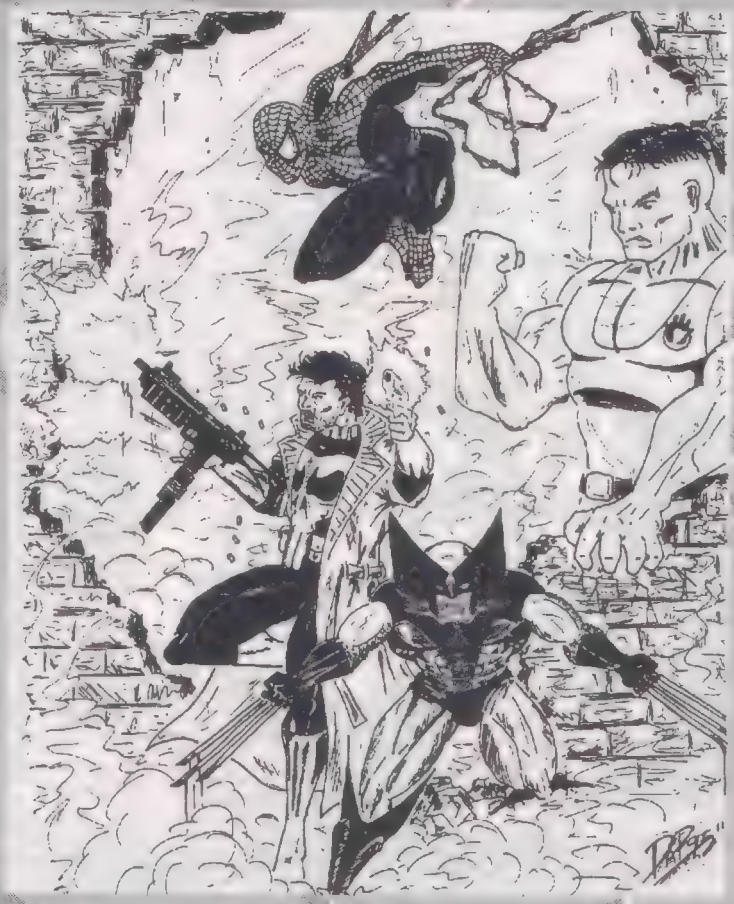
Bruno Jorge, habitual escriba de Capital, pide disculpas por lo dicho en la carta que se publicó en el N.11 y dice que el correo "ha mejorado muchísimo". Además, Bruno expresa su disconformidad con El Comic de Nunca Acabar (Denle tiempo. ¿Ustedes dejarían una historieta larga porque no se entienden las 12 primeras páginas?) y pide un informe sobre el underground uruguayo, más comic europeo, una nota sobre Yellow Kid (ya cumplimos), Patoruzú (ya vendrá), Corto Maltés y Gilgamesh, el clásico de Robin Wood y Lucho Olivera. Gracias, Bruno, y seguí escribiendo.

Francisco Cane (sin acento), de Mina Clavero, Córdoba, (alias The Corinthian) dice "Quiero que publiquen más títulos! Voto por Ridículez en Páginas Infinitas y los W-Men, liderados por el Profesor Weirdo". No puedo menos que responder con un "Bwa-ha-ha". Hasta la próxima, Corinthian.

Patricio Solé, de Capital, felicita por los reportajes a Leo Manco y Todd McFarlane, celebra la llegada de Gustavo Sala y Cybersix y lamenta la partida de los Cazadores. Gracias por los elogios, Pa-

Otra carta infinita, pero muy interesante. Te cuento, Gabriel, que tanto la DC como Miller avisaron desde el primer momento que esta historia no era parte de la continuidad oficial. El moquito que me mandé allá por el '89 ya me lo echaron en cara varias veces y ya pedí disculpas. Lo de "el detective en silla de ruedas" supongo que lo decían por Ironside, no por los eventos de Knightfall.

to.
Algún lector cuyos datos he perdido (mil disculpas, flaco, fue sin querer) me manda una carta con tres recortes acerca de la Amazing Spider-Man 400. Dos de ellos pertenecen a la Comic Shop News, uno firmado por el columnista Cliff Biggers en la sección Hot Picks y otro por Edward Pritchard, un lector que escribe al boletín. Por otro lado está la crítica que escribí yo para la Mesa Redonda de Comiqueando N.10. El lector anónimo contrapone los recortes (los dos primeros, hablando maravillas de la revista; el tercero, defenestrándola) y dice: "Lo primero que tengo que pensar es que están hablando de revistas diferentes" y me pide mi opinión sobre este dilema.



Dibujo de Diego Paredes/Todos los personajes son © MEG

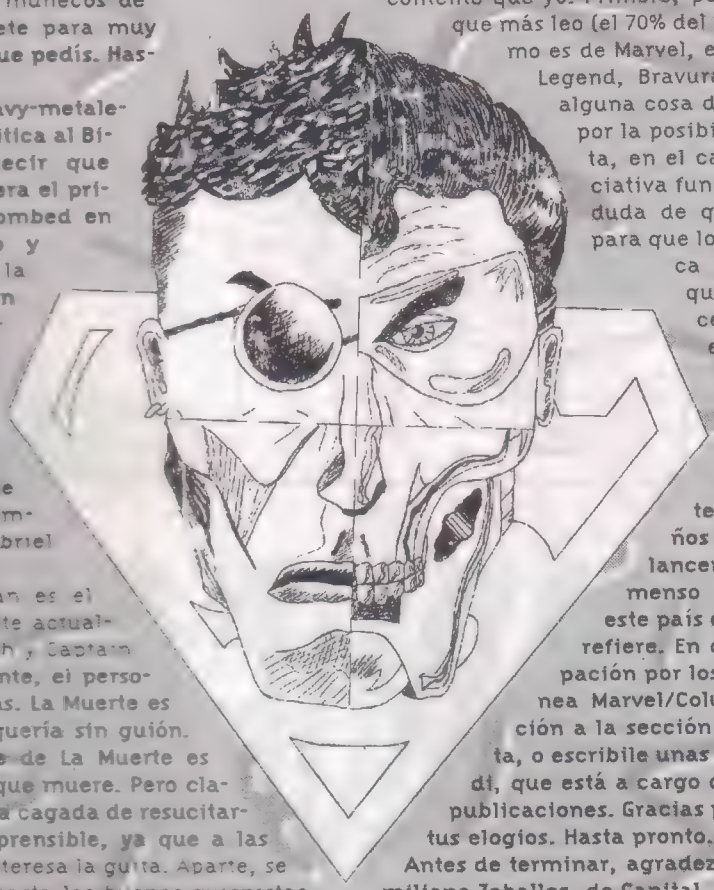
Esto es bastante sencillo, anónimo amigo. La sección Hot Picks del Comic Shop News se escribe en base a los avances de prensa que envían las editoriales. Es decir que Biggers no lee las revistas que comenta, sino que nombra (y manijea) a aquellas que, por chapa o por guita puesta en concepto de promoción por las editoriales, son las que pueden resultar "hot", un concepto cada día más vago y dudoso. La opinión de Pritchard es, ni más ni menos, la opinión de un fan cebado de Spider-Man y si la leés (en el CSN N.399, para los que la quieran buscar), vas a ver que prácticamente no está fundamentada. Leé en esa misma columna la opinión del tipo que habla de Suicide Squad o la del que habla de Nexus y vas a ver a qué me refiero cuando digo que la de Pritchard podría estar mejor justificada. Y en cuanto a mi opinión... ahí está y habla por sí misma. Nada más. Gracias y disculpame por no saber quién sos.
Esteban Fraia, de Monte Grande, tiene 21 años, lo apodan Critiqueitor y entra con todo a la contienda por el título de Rey de las Faltas de Ortografía (tiembla Pablo Andreeta!). La carta de Esteban es infinita y pletórica de elogios que no nos merecemos. Dice que desde el N.1 hasta acá, lo que menos le gustó fue la Super Grilla Comiquera. ¿Qué se le va a hacer? Hay gente pa'todo, vio?. Volvé a escribir, Esteban.
Además de una puntillosa evaluación de los números 8, 9 y 10, otro Esteban, Esteban Rivero, de Avellaneda, dice cosas como estas:

Desestimado Andrés:
Te escribo para felicitarte, ya que veo que la revista mejora número a número. Una de las cosas más interesantes que apareció en la revista es la onda de polémicas en el correo. Más allá de si son o no discusiones estériles, resulta sumamente interesante leer cartas con algo más que "la revista está joya, alucinante, etc., etc.". Obviamente, no puedo quedarme afuera y me subo al ring para defender al Bicho García. Más allá de que a mí me parezcan o no correctas sus críticas, creo que todos (redactores, lectores, ¿perros y gatos?) debemos recordar que Mesa Redonda es una simple opinión de una persona, con la cual podemos estar o no de acuerdo. Justamente lo más interesante de esta sección es ver cómo algunas revistas son glorificadas por un columnista y defenestradas por otro, lo cual es un símbolo de la libre opinión y pensamiento.
Siguiendo con las polémicas, no estoy totalmente de acuerdo con Federico Reggiani. A mí me parece que, en general, soporto historias, dibujos, imágenes, etc. en cine o TV que no soportaría en un comic. Ejemplos: las películas de Van Damme, Arnold Terminator y muchas otras (Jurassic Park me re-aburrió, y eso que adoro la temática científica). Es cierto que actualmente hay muchísimos comics de baja calidad, pero ese es otro tema.
Che! ¿Así que la Superman N.19 la dibujo Mike Mignola? Qué cosa...se ve que uso un estilo muy a la John Byrne (Bwa-ha-ha!). Ah! Y la portada de Sandman del N.7 la dibujó el sensacional ":" (otro Bwa-ha-ha!).
Modernos cebados de los coñemus, he aquí una para ustedes: ¿Qué le ven de grossos a los muñecos de X-Men, Batman Animated y demás? ¿Quieren muñecos grossos? Pues busquen los de He-Man, ca-

nejo! Espero un Cebamiento infinito de esta genial línea.
Y hasta acá llegué. El día que me publiques esta carta o el dibujo, vuelvo a escribir.

Esteban Rivero. Avellaneda.

Gracias por tu aporte a la polémica, Esteban. Uno de tus "Bwa-ha-has" es justificado: Nos comimos el renglón donde decía que la tapa de Sandman la ilustró Dave McKean (essssa!). El otro no: obviamente el Dr.Sax se refería a la Superman N.19 Edición USA, que SI está dibujada por Mignola, como sabe cualquiera que tenga una mínima idea de este asunto. Y hablando del Dr.Sax, he ahí otro cebado de los muñecos de He-Man, que promete para muy pronto el informe que pedís. Hasta la próxima.



Gabriel Navarro, heavy-metalero de Temperley, critica al Bicho García por decir que "Wolverine Blues" era el primer álbum de Entombed en lugar del tercero y también repudia la comparación con Metallica: "Metallica y Entombed son dos grupos de mierda, pero son dos tipos de mierda diferente", aclara. Respecto de el cuestionado Hombre de Acero, Gabriel dice:
"Para mí, Superman es el peor héroe que existe actualmente, junto a Flash, Captain America. Francamente, el personaje no da para más. La Muerte es una verdadera porquería sin guión. Lo único rescatable de La Muerte es precisamente eso, que muere. Pero claro, la DC se mandó la cagada de resucitarlo, lo cual es comprensible, ya que a las empresas sólo les interesa la guita. Aparte, se da el caso de que hasta los buenos guionistas hacen historias truchas con este patético personaje. Ejemplo: La etapa de Byrne en Superman es buena sólo en dibujos, ya que los guiones dejan bastante que desear en comparación con otras etapas (en otras revistas) del célebre autor. Otra cosa que siempre me molestó es que Superman siempre salva al mundo y deja en un segundo plano a los otros superhéroes. Además, se mueve con unos valores morales que quedaron olvidados allá por las décadas del '40 y '50. Por otra parte, los guionistas siempre lo muestran como el "guacho pija" que no es. Tendría que venir Thor a bajarle los humos a este personaje de 25° categoría. Lo único bueno de este personaje (de alguna manera tengo que llamarlo) es que, muy de vez en cuando, tiene algún dibujante copado. Por supuesto, esta es mi forma de pensar. Hay tantas probabilidades de que me equivoque como de que tenga razón".

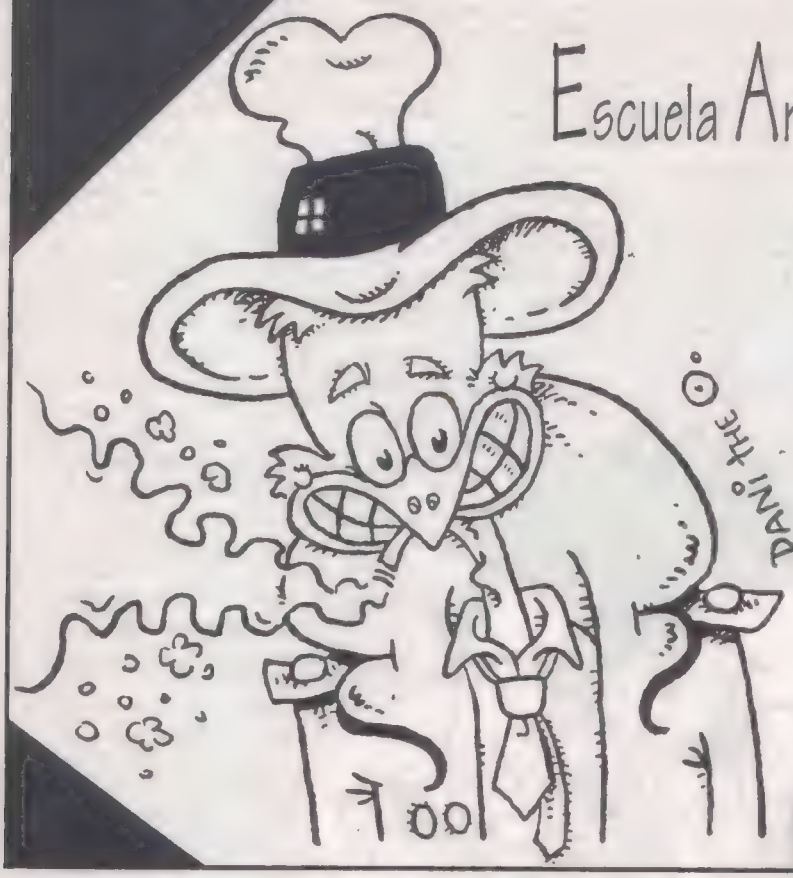
Bueno, ¿te sacaste el gusto, fierita?. Supongo que pronto vendrán los fans del kryptoniano a defender a su heroe como Rao manda, no?. La polémica sigue abierta.
Diego Paredes, de Capital, felicita por los números 8, 9 y 10 (especialmente por los Reportajes, Historietipos, Cybersix, Fuera de Joda y las notas de Robotech II, Batman, Beavis & Butt-Head y Meteoro), pide un informe sobre Star Wars en el cine y en el comic (de no mediar imponderables - como decía mi profesor de Química- viene antes de fin de año) y además exclama:
"Wow! Wow!! Wow!!! Sí, llega Marvel a la Argentina (pero ahora en serio) y nadie puede estar más contento que yo. Primero, porque es la editorial que más leo (el 70% del material que consumo es de Marvel, el 30% restante es de Legend, Bravura, DC, Dark Horse y alguna cosa de Image) y segundo por la posibilidad que representa, en el caso de que esta iniciativa funcione (y no me cabe duda de que va a funcionar) para que los que ponen la mosca se den cuenta de que el comic es un excelente mercado en el cual invertir y, si sucede esto, empiecen a nacer los superhéroes nacionales".
Bueno, Diego, ojalá te escuchen los dueños de la manija y se lancen a capitalizar el inmenso talento que hay en este país en lo que a comic se refiere. En cuanto a tu preocupación por los crossovers en la línea Marvel/Columba, prestá atención a la sección Marvel Línea Directa, o escribile unas líneas a Ale Tancredi, que está a cargo del correo de dichas publicaciones. Gracias por tus dibujos y por tus elogios. Hasta pronto.
Antes de terminar, agradezco la carta de Maximiliano Zeballos, de Capital, que felicita a Diego por su Fuera de Joda del N.10, manda saludos a todos menos al Dr.Müle y pide que publiquemos este mensaje: "A todos los lectores que tengan material Marvel de Editorial Abril (Vengadores y Fantásticos 4) o los suplementos que publicó Anteojito (Hombre de Hierro, Capitán América) llamar al 902-9676 o escribir a Pasaje El Maestro 32, CP 1424, Capital". Gracias, Maxi, y suerte.
Bueno, esto se acaba y no queda espacio para mucho más, salvo para invitarlos a que sigan mandando sus cartas, dibujos, preguntas para el Oráculo, consultas para Juan Zanotto, trabajos para el Concurso y votos para los Top Tens y el Bottom Ten de La Verdulería a Av.Forest 536, piso 8, of.43, Capital, CP 1427. Buenas vacaciones de invierno y hasta la próxima!

Dibujo de Esteban Rivero/Superman es © DC Comics

TACTICA

eah

Escuela Argentina de Historieta



En **E.A.H.** podés aprender:

Con **DANI THE O:**
HUMOR GRÁFICO
HISTORIETA INFANTIL
CARICATURAS

Con **NOE:**
ILUSTRACIÓN

Con **LUCAS Y MANCO:**
HISTORIETA

Cochabamba 868 — 307-6170/7297
Informes: Lun. a Vier. de 10 a 21 hs.

COMIQUEANDO

TE VUELVE A OFRECER TODA SU COLECCION

PARA QUE NO TE FALTE NINGUN NUMERO

MARCA LOS NUMEROS QUE QUIERAS
Y SUMALES $ 1-- POR REVISTA PARA GASTOS DE ENVIO

○ Nº1...4--$	○ Nº4...4,5-$	○ Nº7...4,5-$	○ Nº10...5--$	OFERTA ESPECIAL
○ Nº2...4--$	○ Nº5...4,5-$	○ Nº8...7,5-$	○ Nº11...5--$	Nº S1 AL 12:
○ Nº3...4,5-$	○ Nº6...4,5-$	○ Nº9...4--$	○ Nº12...7--$	...55--$

FOTOCOPIA ESTE CUPON Y ENVIALO CON TODOS TUS DATOS
JUNTO A UN GIRO POSTAL A NOMBRE DE DIEGO N. ACCORSI A:
AVDA. FOREST 836 8º 43 CP:1427, SUCURSAL 27, BUENOS AIRES.

• EL ILUSTRE DESCONOCIDO •

Por Hernán Bottiglieri

© Abuli/Bernet

Me dicen el Kraken y, en estas horas finales, mis últimos pensamientos son para ti, mi eterno oponente, el Teniente Dante.

Para mí nunca fue fácil ser una monstruosa masa viscosa con tentáculos atrapada en los miles de kilómetros de túneles y cloacas creados por los decadentes ciudadanos de Metropol. Obligado a soportar sus desperdicios, cadáveres, forros y demás inmundicias flotando en la podredumbre entre despojos humanos y ratas. Me condenaron a observar sus miserias, su brutalidad; monstruosos y sádicos se regodearon en los abismos de su propia crueldad. Y ustedes me llamaron "monstruo" a mí por intentar sobrevivir en este laberinto de sombras.

© Abuli/Bernet

Y allí apareciste tú, Dante. Ex-soldado de Vietnam, acostumbrado a recorrer los pantanosos agujeros del Viet-Cong. Te dieron el rango de Teniente, un lanchón y una misión: navegar las cloacas a la caza del Kraken. Nos cruzamos varias veces, incluso estuve a punto de engullirte, pero me enfrentaste, te armaste de pelotas y me venciste. Eso me gustó y comencé a observarte. Íntegro, allí donde todos cedían a la corrupción. Valiente, donde las piernas flaqueaban. Humano, entre tantas almas encallecidas.

De a poco te fuiste apartando de la cacería. El mundo aquí abajo se tornaba demasiado repugnante. Tú, que habías vencido al Kraken, empezaste a desgastarte en historias sucias y dolorosas. Quizás allí comenzaste a quebrarte. Por la sarcástica que amaste y murió descuartizada lejos de ti; por tu amigo drogadicto, muerto por lealtad hacia ti; por el exorcista que agonizó murmurando de hombres y demonios. Cediste, disparando a una brutal asesina desarmada y a un diplomático sádico y cruel. Luego cayeron los novatos, "el Rata" y su madre matándose enajenados, el suicidio de "el mejor poli de la ciudad" corrompido hasta la médula, el Cabo Denis, que aún teniendo su futuro asegurado por varios kilos de coca escondida, sacrificó su vida para salvar a otros, y la cantidad de rateros, vagos y delincuentes acribillados por otros más fuertes, y estos por otros... y así hasta el infinito. ¿Cuánto te dolieron tantas muertes?

Se acabó para mí, Dante. El Cuerno Mágico ha sonado y me lleva al sumidero, en cuyo fondo me espera la muerte incandescente, el fuego eterno. Espero que te liberes de tanta tragedia y que encuentres el camino que te lleve lejos de este infierno que no te mereces.

El Kraken

NO! LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS NO!

Esto es lo que se llama un esfuerzo de producción! De 17 cumpleaños que festejamos en Julio del [illegible] este año nos fuimos a [illegible] zumando! Feliz [illegible]

[illegible]
4/7: Cos.
5/7: Francois Burgeon.
6/7: John Byrne.
8/7: Whilce Portacio.
9/7: Murphy Anderson y Terry Kavanagh.
10/7: Gerard Jones y Reg Smythe.
11/7: Dan Barry.
12/7: Phil Jimenez y Dominique Hé.
13/7: Mike Ploog y Tom Palmer.
14/7: John K.Snyder y Marcel Gotlib.
15/7: Guido Crépax.
17/7: Quino y Hermann.
19/7: Alejandro O'Kif, Richard Pini, Luke McDonnell y Bob Burden.
20/7: Ciruelo y Dick Giordano.
23/7: Dale Keown, Kelley Jones y Dodo.
24/7: Julio Parissi y Colleen Doran.
25/7: S.Clay Wilson y Ted Benoit.
26/7: Alfredo Flores.
27/7: Pierre Christin.
28/7: Jim Davis y Jon J.Muth.
29/7: Carlos Ortiz, Dave Stevens y Baru.
30/7: Chris Sprouse.

TUTE MANIA

Y llegamos al final de nuestro Curso de Tute. Hasta ahora siempre habíamos explicado el juego tomando el caso de que los jugadores fueran Cuatro. Pero, ¿qué pasa si no encontramos un cuarto jugador, o si algún jugador ya se adjudicó los PUCs suficientes para quedar fuera del juego?. Vamos ya a explicar cómo se juega de a Tres.

Para empezar, se reparten Trece (13) naipes a cada jugador y el naipe restante queda en la mesa BOCA ARRIBA. Ese naipe indica el Palo Triunfo y se deja destapado durante toda la mano, es decir, se juega con 9 Triunfos en vez de 10 y el Triunfo se determina por un método azaroso (la carta que sobra) y no sistemático (el tradicional orden Oro-Copa-Espada-Basto).

Ahora bien, si este naipe que queda al descubierto es un Ancho, un Tres, un Rey, un Caballo o una Sota, aquel jugador que tenga el Siete de ese mismo palo, deberá tomar el naipe y dejar el Siete en su lugar, siempre descubierto. Luego, el jugador que tenga el Dos de ese mismo palo, deberá levantar el Siete y reemplazarlo por el Dos en la mesa y BOCA ARRIBA. Es decir que el Triunfo que queda fuera de juego es SIEMPRE el Dos.

Si el naipe que queda destapado es un Siete, un Seis, un Cinco o un Cuatro, el jugador que tiene el Dos de ese palo deberá tomarlo y dejar el Dos en su lugar. Si el naipe destapado es un Dos, no se toca.

Si al cabo de TRES vueltas el naipe que permanece destapado NO es el Dos del Palo Triunfo, el jugador que tuviere en su poder la carta que debía reemplazar a la destapada (el Siete en caso de ser un naipe mayor que Siete, o el Dos en caso de ser un Siete o menos) se anota automáticamente el PUC, sin importar los PUVs que cada jugador tuviere en su haber. Pasada la tercera vuelta, si no cambiaste, cagaste.

En lo que a estrategia se refiere, el juego de a tres jugadores es más difícil y exige mayor concentración. Acá es más fácil tener Cantos (el Tute, las Veinte y las Cuarenta) y más difícil no levantar vueltas con PUVs, aún cuando uno se va A MENOS. También es más difícil controlar matemáticamente los Fallos.

En el caso inverso, suponiendo que en vez de Cuatro jugadores tengamos Cinco, se reparten Ocho naipes para cada uno y se juega con Diez Triunfos, respetando el orden Oro-Copa-Espada-Basto. Esta variante es apenas un poquito más fácil que el juego de a Cuatro. El juego de a Seis o más jugadores no lo vamos a explicar, ya que se hace muy complicado y es poco recomendable para principantes porque el factor determinante es -en casi todos los casos- la suerte.

Con esto damos por terminado el Curso de Tute pero queda abierta la posibilidad de que, si alguno tiene una duda, nos escriba para que se la aclaremos. Y ahora, a cazar el mazo y jugarse un buen partido! Dos de Oro Mano y Triunfo!!

EL ARTE DE ZANOTTO

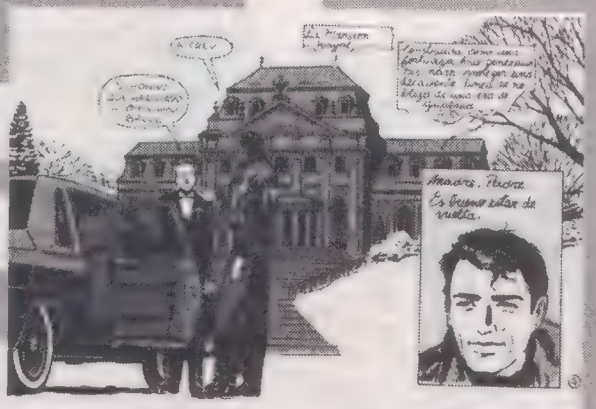
Juan Francisco Batalla pregunta: 1) ¿Qué papel usa y cuánto cuesta?. 2) El lápiz 0.5 HB ¿también viene en portaminas? ¿La mina escribe igual que el lápiz?. 3) ¿Qué pinceles usa?.

Juan Zanotto responde: 1) Uso cartulina Schoeller, pero el precio varía según los lugares. 2) Si. La única diferencia entre el lápiz y el portaminas es que al portaminas no hay que sacarle punta y mantiene siempre el trazo fino. 3) Habitualmente uso pinceles Winsor & Newton N.1 o N.2. Ahora estoy usando uno nuevo, que es fabuloso. Es japonés, de la línea Pentel, y viene con tanque recargable. Pero no los pude conseguir ni acá ni en Italia. El que tengo me lo regaló Horacio Altuna, que supongo que lo habrá comprado en España.

AND THE WINNER IS...

Y sí, tenemos los resultados de la Grilla Comiquera que lanzamos junto a Krypton Comics en el N.12. La frase correcta decía "La Mansión Wayne, construída como una fortaleza hace generaciones para proteger a una decadente línea de nobleza de una era de igualdad. Madre, Padre, es bueno estar de vuelta". La frase pertenece al primer episodio de Batman: Año Uno. Como siempre, entre todos los que completaron la grilla correctamente (hubo una sola grilla errada: la de nuestro amigo cordobés José Luis Boterberg) hicimos un sorteo, con los siguientes resultados. Esteban Hunt, de Capital, se ganó un Tercer Premio: dos Prestige de Sandman. El otro Tercer Premio fue para Daniel Horacio García, de Ramos Mejía: los dos libritos de Historia del Universo DC. Un Segundo Premio, el libro X-Men: Shattershot, viaja a Córdoba, a la casa de Ivana Tejada. El otro Segundo Premio, un libro de WildCATS, es para Marcelo Alvarez, de Capital. Y el afortunado ganador del Primer Premio (que consiste en la colección completa de Give Me Liberty, un libro de Cyberforce y un Prestige de Catwoman) resultó ser Víctor Silahiza, de Capital. Excepto Ivana (que recibirá su premio por correo), los ganadores deberán retirar sus premios a partir del 24 de Julio en Krypton Comics, Av.Santa Fé 2450, Local 21, de 15 a 19.30 horas. En nombre nuestro y de Krypton, felicitamos a los ganadores y agradecemos a todos su participación.

Mientras tanto, por el simple hecho de haber mandado sus votos a nuestros rankings, estos lectores se han hecho acreedores de lo siguiente: Ariel Riberlet (de Grand Bourg) se ganó los Ns 12 al 14 de Spawn, Julián Vega (de Rosario) se ganó una Edición Platino de Cybersix, Mariano García (de Capital) se ganó un libro de Breed, Bernardo Zamichei (de Ituzaingo) se ganó otra Edición Platino de Cybersix y Eduardo Cabrera (de Capital) se ganó un álbum de Superman. Julián recibirá su premio por correo y al resto los invitamos a retirar sus premios a partir del 24 de Julio en el Club del Comic, Montevideo 27. Seguimos recibiendo (y premiando) tu voto para los Top Tens.



ANARKOMIX EL ORACULO

Desde una y mil misivas, los lectores alzan sus voces desesperanzadas, pidiendo a gritos las anheladas respuestas que sólo nuestro manantial de la sabiduría puede brindarles.

Pablo Andreeta pregunta: 1) ¿Las tapas de las ediciones yankis y españolas de Akira, son las originales?. 2) ¿Quién es Hellboy y de qué tratan sus historias?. 3) ¿La serie de Robocop se emitirá en Argentina?. 4) ¿Cuál es la dirección del Fans Club de Star Wars?
Respuestas: 1) No, son cuadritos ampliados. 2) Una especie de demonio bueno que, desde la década del '40, resuelve extraños casos paranormales. 3) Creo que ya se está emitiendo en algún canal de cable. 4) Dicho Fans Club se ha disuelto.

José Barceló Bravo pregunta: 1) ¿Está compilada en video la historia completa de Robotech?. 2) ¿Se recopiló el crossover de Mutant Massacre?. 3) ¿Dónde puedo conseguir la recopilación de Knightfall?.
Respuestas: 1) Si. 2) No. 3) En cualquier comiquería.

Ignacio Fernández Paupy pregunta: 1) ¿Cuánto cobra un portadista?. 2) ¿Qué anda haciendo Moebius?. 3) ¿Cuántas miniseries tuvo Evil Ernie?. 4) ¿Cuántas series escribe Rob Liefeld?. 5) ¿Volvió Dr.Doom después de la Fantastic Four N.381?
Respuestas: 1) Depende quién sea y para quién trabaje. 2) Preparando un nuevo libro de La Loca de Sacre Coeur. 3) Tres y unos cuantos especiales. 4) Tres o cuatro, según los meses. 5) No.

Miguel Gana Fernández pregunta: 1) ¿Qué significa "Armageddon"?. 2) ¿Wolverine no posee más el esqueleto de adamantium?
Respuestas: 1) Es un término bíblico que describe el apocalipsis. 2) No.

© DC Comics

Gabriel Gana Fernández pregunta: 1) ¿Quién mató a los padres de Batman?. 2) ¿Cuál es el verdadero nombre del Joker?
Respuestas: 1) Joe Chill. 2) Eso jamás fue revelado. Una pista: no es Jack Napier.

Fabián Zalazar pregunta: 1) ¿Cuál es el libro prohibido de Druuna? ¿Obsesión, quizás?. 2) ¿Podrían darme en orden cronológico la lista de álbumes del Corto Maltés? ¿Hay alguna recopilación de sus 21 historias cortas?
Respuestas: 1) No, un libro de bocetos e ilustraciones de Druuna que Serpieri no quiso (o no pudo) incluir en los álbumes de la serie. 2) El listado que pedís es demasiado largo para aparecer en esta sección. Hay varios álbumes editados en español que reúnen historias cortas: Las Célticas, Las Helvéticas, Las Etiópicas, Siempre Un Poco Más Lejos y Bajo el Signo de Capricornio.

Javier González pregunta: 1) ¿A qué números USA de Sandman corresponden los prestige que editó Zinco?. 2) Idem, para la Doom Patrol. 3) ¿Kelley Jones sigue dibujando Batman?. 4) ¿En qué quedó la película de Watchmen?.
Respuestas: 1) El Tomo 1 de la primera colección (Orpheus) corresponde al Sandman Special. Los Tomos 2 al 4 corresponden a los Ns 32 al 37 de la serie regular. Los cuatro tomos de la segunda colección española (Fábulas y Reflejos) recopilan los Ns. 29, 30, 31, 38, 39, 40 y 50. 2) Los dos primeros libros recopilan los Ns. 26 al 29 de la edicion yanki. Los dos segundos (El Culto del Libro No Escrito) corresponden a los Ns. 30 al 33. Finalmente, los dos tomos de Los Hombres de N.A.D.I.E. presentan los Ns. 34 al 41. 3) Si. 4) En nada.

ANARKOMIXTOPTENS

Y seguimos publicando los rankings que vos armás con tu voto, escribiendo a Av.Forest 536, piso 8, of.43, CP 1427, Capital. Como siempre, entre los votantes sorteamos premios. Atenti este mes, que debuta Mejor Perra, el ranking machista-onanista de Comiqueando. Y sí, en el ranking de Mejor Villano sigue ganando el Joker por robo. Esperamos tu voto!

MEJOR ARTISTA INTEGRAL

1) **FRANK MILLER (Sin City)**
2) John Byrne (WonderWoman, Darkseid/Galactus)
3) Mike Mignola (Hellboy)
4) Keith Giffen (Punx)
5) Erik Larsen (Savage Dragon)
6) Peter Bagge (Hate)
7) George Pérez (preparando Gladiator)
8) Mike Allred (Madman)
9) Matt Wagner (Grendel)
10) Jeff Smith (Bone)

© Frank Miller

DIBUJANTE ARGENTINO

1) **Quique Alcatena (Conan)**
2) Leonardo Manco (descansando)
3) Carlos Meglia (Cybersix, Irish Coffee)
4) Los Cazadores (Lucas, Ramírez y Cascioli)
5) Enrique Breccia (Los Días del Gitano)
6) Cacho Mandrafina (Los Fratelli Centobucchi)
7) Ariel Olivetti (preparando Avengers)
8) Juan Zanotto (Starlight)
9) Eduardo Risso (Borderline)
10) Alberto Salinas (Dago)

© Alcatena

© DC Comics

MEJOR GRUPO

1) **JUSTICE LEAGUE (DC)**
2) X-Men (Marvel)
3) Next Men (Dark Horse)
4) Legion of Superheroes (DC)
5) Generation X (Marvel)
6) New Titans (DC)
7) WildCATS (Image)
8) Freak Force (Image)
9) Outsiders (DC)
10) Team 7 (Image)

© MEG

MEJOR PERRA

1) **ROGUE (Marvel)**
2) Vampirella (Harris)
3) Wonder Woman (DC)
4) Cybersix (Meridiana/Comiqueando)
5) Catwoman (DC)
6) Glory (Image)
7) Fairchild (Image)
8) Lady Death (Chaos)
9) Rapture (Image)
10) Miel (Milo Manara)

"Los superhéroes de hoy ya no se parecen a los de los años cincuenta y sesenta. Ahora llenan las páginas con escenas de luchas y dientes apretados, pero rara vez los guiones muestran alguna idea".
Carl Barks

"Las mujeres que dibujo son figuras idealizadas, carentes de defectos pero también de cualidades. Las mujeres de verdad son mucho más emocionantes, al menos para mí".
Milo Manara.

"Hay formas más fáciles de ganarse la vida, pero francamente, escribir no es muy difícil. Me siento con mis amigos y pregunto "¿Qué hacemos este mes con la Legión?" o "¿Qué cosa copada le podría pasar a Flash?". La única parte difícil es pasarlo al papel".
Mark Waid.

"Si la historieta no sucumbió frente al cine y a la televisión, no va a morir ahora en manos del video. La historieta seguirá más allá del año 2000".
Lucho Olivera.

COMIQUEANDO SE DESPIERTA CON UN NUMERO DE ENSUEÑO

COMIQUEANDO Nº 15

Y COMO SIEMPRE: NOTAS, REPORTAJES, CYBERSIX Y TODA LA INFORMACION.

TENES QUE VENIR

GAIA

-Un mundo nuevo en materia de comics.
-Encontrá todas las revistas americanas, todas las semanas al mejor precio.
-Además la mayor variedad en juegos de rol y figuras de plomo.
-También videos, remeras, posters y mucho más.
-Te esperamos de lunes a jueves de 11^{30} a 21^{30} y los viernes y sábados hasta las 22^{30}.

GALLO 1639 tel. 821-7653.
(Santa Fe al 3000)